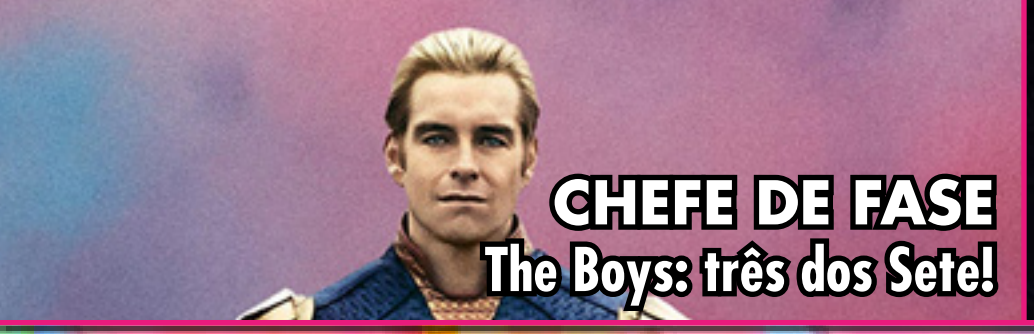


CHEFE DE FASE
The Boys: três dos Sete!

TESOUROS ANCESTRAIS
Cuidado com o que deseja!

Aventureiros moder

BRASIL

DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 160

GLORIOSOS DIÁRIOS
ESTREIA DOS RESUMOS DE *FIM DOS TEMPOS*

TOOLBOX
UMA BASE PARA O SEU GRUPO

RESENHAS
ENOLA HOLMES • 13 SENTINELS • HADES

É HORA DOS N

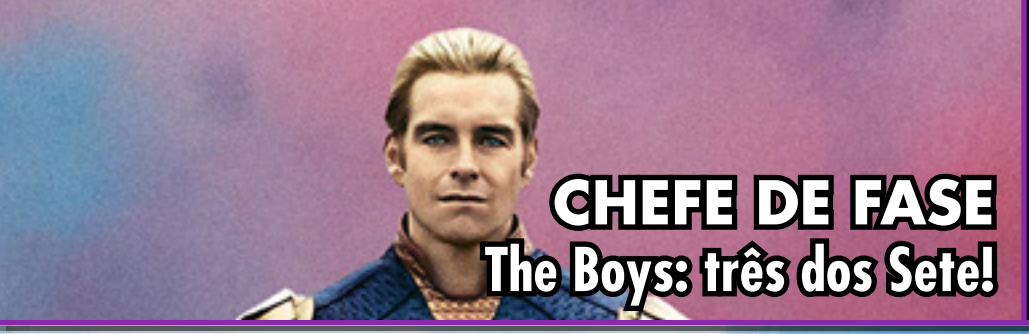
ISEKAI
rnos, no meio de Arton!

CAVERNA DO SABER
Meu amigo morto-vivo

CONTO
O Tribunal Flutuante

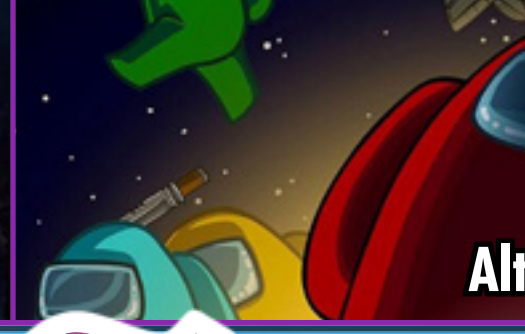
MINIJOGOS

Regras para disputas que vão além da porrada, para *3D&T*



CHEFE DE FASE
The Boys: três dos Sete!

TESOUROS ANCESTRAIS
Cuidado com o que deseja!



Alt

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 160

GLORIOSOS DIÁRIOS
ESTREIA DOS RESUMOS DE *FIM DOS TEMPOS*

TOOLBOX
UMA BASE PARA O SEU GRUPO

RESENHAS
ENOLA HOLMES • 13 SENTINELS • HADES

VINDO DE OUTR

MINIJOGOS
ternaticas à porradaria!

CAVERNA DO SABER
Meu amigo morto-vivo

CONTO
O Tribunal Flutuante

O MUNDO

Conheça o isekai, e invada Arton com adolescentes do nosso mundo

EU NÃO ESTAVA LÁ

Quando a *Dragão Brasil* foi lançada, em 1994, eu tinha seis anos de idade. Sabia ler, mas não o suficiente para uma revista inteira.

Quando *Tormenta* se tornou um universo coeso, em 1999, eu tinha 11 anos e morava no Mato Grosso do Sul. Eventos de anime e RPG não existiam para mim. Não ajudei a esgotar o estoque da revista no lançamento histórico que aconteceu na longínqua São Paulo.

Eu não estava lá no início.

Mas estou agora.

O tempo passou. As distâncias encurtaram. E o mais importante: quando finalmente mergulhei neste mundo, encontrei um ambiente acolhedor. Nunca trabalhei tanto na minha vida, mas também nunca tive tanto suporte ao redor de mim, tanto apoio e amizade, tantas oportunidades. É um prazer imenso poder contribuir com minhas ideias e interpretações para o universo criado por pessoas tão competentes e tão legais. Fazer parte de um projeto construído com paixão.

Na semana passada, recebemos uma notícia arrebatadora. O Prêmio Jabuti — prêmio literário de maior prestígio do país — divulgou os finalistas do ano, com *A Deusa no Labirinto* entre eles. Uma vitória gigantesca não só para mim, mas para toda a equipe de *Tormenta* e da Jambô, para os leitores e jogadores que nos acompanham e para a literatura fantástica como um todo.

O J.M. Trevisan reclama que algumas pessoas usam o termo "literatura de RPG" de modo pejorativo, mas eu não ligo para isso. Pelo contrário, tenho orgulho! Nossa "literatura de RPG" está indo cada vez mais longe, alcançando novos públicos e recebendo reconhecimento. Isso é muito mais do que imaginei quando comecei a contar minhas primeiras histórias.

Eu não estava lá no início, mas faço parte de uma nova geração de amantes de literatura fantástica. E dou as boas-vindas a todos aqueles — escritores ou fãs — que também não estavam, mas que estão aqui agora.

É bom me sentir parte de algo tão grandioso.

KAREN SOARELE

BRASIL DRAGÃO

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Felipe Della Corte, Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela

Colaboradores
Textos: Alexandre "Lancaster" Soares, Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Glauco Lessa, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Karen Soarele, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

Arte: Diego Sá, Henrique DLD, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

Fundo de tela: Diego Sá

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apoie a Dragão Brasil
APOIA.se
Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

SUMÁRIO

4 Notícias do Bardo
Livros aprovados!

6 Pergaminhos dos Leitores
Enxurrada de perguntas sobre T20.

10 Resenhas
Enola Holmes, 13 Sentinels, Lovecraft Country.

13 Sir Holand
Chega de rolar dado!

14 Dicas de Mestre
Economize seu tempo e do seu mestre.

22 Minijogos
Perseguições e outras competições em *3D&T*.

32 Toolbox
O seu grupo precisa de uma base!

38 Gazeta do Reinado
A Torre de Érebo está caindo?

40 Caverna do Saber
Tenha seu próprio amigo morto-vivo.

46 Conto
O Tribunal Flutuante, por Davide Di Benedetto.

62 Gabinete de Saladino
Filmes muito mal-assombrados!

66 Isekai
Da Terra para Arton!

74 Encontro Aleatório
As engrenagens que movem as cenas.

78 Pequenas Aventuras
Uma metrópole muito estranha.

80 Gloriosos Diários
Resumos de *Fim dos Tempos*.

88 Chefe de Fase
Tempesta, Capitão Pátria e Luz-Estrela de *The Boys*.

94 Tesouros Ancestrais
Cuidado com o seus desejos!

98 Amigos de Klunc
Klunc tem cada vez mais amigos.

A CAPA

A paisagem exótica de Nova Malpetrim, um dos novos cenários artonianos em *Tormenta20*, surge esplendorosa na capa assinada por **Diego Sá**, estreante na casa! Mas o que um cara de calça jeans está fazendo ali? Descubra na matéria de **Alexandre Lancaster**, que te ajuda a colocar jovens do mundo moderno em Arton, na melhor tradição dos animes!

Notícias do Bardo

Tormenta20 chegou no estoque da Jambô, de onde já está indo para sua casa!

NOVIDADES DA JAMBÔ

"Literatura de RPG" reconhecida

A Deusa no Labirinto, romance de **Karen Soarele** no universo *Tormenta*, é finalista do Prêmio Jabuti! Mais prestigioso prêmio literário brasileiro, o Jabuti foi criado em 1959 e é concedido pela Câmara Brasileira do Livro. Conhecido por premiar grandes obras literárias, a novidade este ano é a criação da categoria Literatura de Entretenimento, na qual *A Deusa no Labirinto* é finalista. O anúncio foi feito pelo site oficial do Prêmio Jabuti, e o resultado do vencedor sai em novembro.

Por conceder um reconhecimento oficial, a indicação ao prêmio é um grande passo para a literatura fantástica ambientada em cenários de RPG. Veja mais em nosso editorial deste mês!

Tormenta20 chegou da gráfica!

O livro básico *Tormenta20* já está no estoque da Jambô! Além disso, a equipe de logística terminou de digitar cada uma das mais de seis mil notas fiscais e enviar por e-mail para os apoiadores da campanha original. Agora, a editora conta com os apoiadores para conferirem suas notas fiscais e avisarem caso haja algum erro na lista de itens ou no endereço de envio.

Os próximos passos serão: corrigir endereços e produtos que estejam incorretos, separar as recompensas de cada apoiador, empacotar e então enviar pelos Correios. Primeiro serão enviados os apoios da campanha original, para depois serem enviadas as notas fiscais da pré-venda.

Mais uma queda!

Você provavelmente já conhece *Skyfall*, o ambicioso projeto do **Mestre PedroK** (*Formação Fireball*), que além de série de streaming está prestes a se tornar um jogo completo compatível no sistema ***Tormenta20***.

Depois de uma primeira temporada emocionante, gravada presencialmente, e uma série de mesas igualmente memoráveis exibidas online via Twitch, *Skyfall* retorna para uma nova temporada com muitas novidades.

O mundo de Opath é um cenário de fantasia medieval tingido pela melancolia. Nesse universo de renúncias, todos os povos sabem que o fim chega para todos. Apesar de ser um jogo sobre tragédias, *Skyfall* guarda essas para os personagens. Os fãs, por ou-

tro lado, podem se divertir decidindo elementos centrais do cenário através de votações. Quais povos chegarão a Opath? Qual dragão assumirá o poder? Essas e outras questões serão determinadas apenas pelos apoiadores do financiamento coletivo.

O financiamento coletivo de *Skyfall* visava inicialmente viabilizar a segunda temporada, realizada on-line, com um grande elenco com mais de vinte integrantes — incluindo alguns nomes da própria *Dragão Brasil*, como **Thiago Rosa** e **Felipe Della Corte**. Essa meta já foi atingida e o projeto visa novos patamares, como uma Opath alternativa e uma terceira temporada nesse segundo mundo.

A segunda temporada de *Skyfall* está em financiamento coletivo no Catarse.

Outubro é na Biblioteca

Criada por **Isa Gimenez** (do *Diário de Mesa*), a *Biblioteca das Ancestrais* é um espaço feminino que apresenta a visão de suas integrantes sobre RPG, realiza eventos e milita sobre a importância de espaços seguros.

Durante todo o mês de outubro, a *Biblioteca* está apresentando uma variedade de conteúdos em seus diversos canais, desde mesas de jogo quanto palestras e discussões sobre os mais diversos assuntos relacionados ao RPG. Você ainda pode ganhar prêmios: a cada 1 real doado para a ONG **Américas Amigas**, além de ajudar a combater o câncer de mama, você ganha 1 número da sorte que pode resultar em livros de RPG, kits ou ilustrações.

A *Biblioteca das Ancestrais* pode ser encontrada no **YouTube**, **Twitter** e outras redes.

Xazis? Zaxis?

Xas Irkalla é um RPG independente escrito e ilustrado por **James Vail**. Com toda a cara dos álbuns de metal que você ouvia quando ainda dava para encontrar *Vampiro: a Máscara* nas livrarias, trata-se de um jogo de horror sombrio e metafísico no qual você encarna o último sobrevivente de um universo destruído.

O sistema de jogo usa dados de dez lados. Quando faz um teste, você lança um, dois ou três dados. Um resultado "1" em qualquer dos dados gera estresse e o resultado mais alto é somado a uma habilidade relevante. Se for dez ou mais, você tem um sucesso total; se for menor que dez mas maior que o seu estresse, você tem um sucesso parcial e se for menor que o seu estresse, aí danou-se tudo mesmo.

Xas Irkalla está em financiamento no **Catarse**. O projeto já bateu sua meta base e segue em campanha para destravar metas extras.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

DE ONDE MENOS SE ESPERA É QUE NÃO VEM NADA MESMO.

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Saudações santificadas, estimados apoiadores. Aqui fala o Paladino que — PALADINA, VOCÊ AINDA NÃO MANDOU EMBORA ESSE BICHO?

— Não fica implicando com meu pet, Palada! Já falei que é um gorlogg, e o nome dele é Logginho!

— É uma besta-fera de Galrasia que come dinossauros no café da manhã!

— Deixa de ser tonto, é apenas uma montaria de Tormenta20.

— Sei! Então ele está no capítulo de AMEAÇAS sem nenhum motivo?!

Tormenta20

Saudações, Paladina e Paladino. Tenho aqui algumas dúvidas de regras minhas e que vejo sendo perguntadas, podem ajudar muita gente. Não vou me alongar pois a quantidade de perguntas é grande!

***1)** Por que alguém teria um item macabro, se pode aprimorar ele com Intimidação? Existe alguma limitação com relação a isso?*

***2)** Golem de armadura pesada e carga pesada, vira estátua?*

***3)** Montaria Arcana só invoca cavalo? Mesmo com algum aprimoramento?*

***4)** Para sacar engenhocas, seria uma ação de movimento separada, ou faz parte da ação padrão de ativar a engenhoca?*

***5)** Engenhocas com efeitos de cura afeam um osteon, uma vez que apenas cura mágica causa-lhes dano, e engenhoca não é mágica?*

***6)** Arma mágica* Dançarina *funciona em armas de disparo (arcos, bestas, pistolas)? Como funciona?*

***7)** Estilo de Duas Armas funciona em conjunto com Briga de lutador? Na última versão deixaram algumas interações explícitas que não pode, mas não se mexeu no Duas Armas (considerando que ele use manopla, por exemplo).*

***8)** Similar à anterior, Estilo de Duas Armas funciona com a Forma Selvagem de druida?*

***9)** Esgrima Mágica de bardo funciona com corrente de espinhos? O fato dela ser dupla, considerada uma arma de uma mão e uma leve, seria justificável?*

Sr. Saraiva

Muito obrigado por suas perguntas, Senhor Saraiva. Tentarei responder todas antes de ser devorado.

1) Cuidado! "Por que alguém teria" não se aplica todas as vezes. Você nem sempre escolhe itens aprimorados ou mágicos; eles podem (ou não) fazer parte de um tesouro aleatório. Não é como se você sempre pudesse escolher livremente, na vitrine da lojinha, entre uma espada aprimorada e uma espada macabra. Além disso, no caso específico de itens aprimorados, é importante lembrar que eles *não* podem fornecer um bônus de +2 em qualquer perícia, livremente. O item precisa estar ligado à perícia de forma intrínseca. Além de kits de perícias, outros itens aprimorados dependem da aprovação do mestre para serem fabricados (ou comprados).

2) Um golem tem deslocamento de 6m. Armadura pesada reduz seu deslocamento em –3m, e transportar carga pesada também reduz em –3m. A resposta é "quase sim", um golem com armadura pesada e carga pesada praticamente não consegue se deslocar. Porém, o deslocamento mínimo por reduções é sempre 1,5m. Para evitar, você pode pegar os poderes gerais Atlético (que aumenta o deslocamento em +3m) ou Fanático, ou, pelo amor dos deuses, dividir a carga com mais alguém!

3) A *Montaria Arcana* padrão é um cavalo de aparência à sua escolha. Você pode mudar o tipo de animal se quiser, mas sem efeitos mecânicos adicionais; uma montaria com a aparência de um grifo, por exemplo, não poderá voar.

4) Engenhocas não precisam ser sacadas (ou guardadas); da mesma forma que magias, engenhocas não são consideradas armas ou itens, elas estão sempre prontas para uso. Engenhocas precisam apenas de uma ação padrão para sua ativação.

5) Correto. Engenhocas com efeitos de cura não podem causar dano a um osteon ou outro morto-vivo.

6) O encanto para armas mágicas *Dançarina* pode ser aplicado apenas a armas de combate corpo a corpo; armas de disparo exigem movimentos mais precisos, que o encanto não consegue replicar.

7) Manoplas são consideradas armas apenas para efeito de receber aprimoramentos ou encantos. Um personagem usando manoplas não é considerado armado e, portanto, Duas Armas não se aplica.

8) Armas naturais são sempre consideradas armas leves. Portanto, Estilo de Duas Armas funciona.

9) Não. O poder Esgrima Mágica exige armas leves ou de uma mão. A corrente de espinhos não é uma arma leve.

Perguntas Tradicionais

Venho aqui pela primeira vez, apesar de acompanhar vocês há uns vinte anos ou mais. Primeiramente quero parabenizá-los pelos vinte anos fantásticos desse cenário maravilhoso, que com o T20 ficou ainda melhor. Aproveito para fazer as tradicionais perguntas:

***1)** Tem chances de, no futuro, esgotando os exemplares de* Império de Jade, *ter uma nova edição voltada para* T20? *Fiquei muito prejudicado com a saída do samurai e monge do livro básico, bem que poderia pelo menos rolar uma adaptação desses dois na revista para* T20!

***2)** Vocês têm planos para trazer grandes aventuras para o* T20, *como aquelas de* Só Aventuras, *e também as desafiadoras* Contra Arsenal *e* A Libertação de Valkaria *(essas duas, como campanhas tipo a* Jornada Heroica, *seria show). Seria muito bem-vinda uma* Só Aventuras *por ano, e uma campanha grande a cada dois ou três anos.*

***3)** Com essa nova era de* Tormenta, *temos chances de ver o* Bestiário de Arton *com uma imagem por criatura?*

***4)** Sobre poderes de distinção, em um futuro próximo poderia fazer um mini-tutorial de criação de uma classe de prestígio para poder de distinção, ao final do tutorial mostrando uma classe totalmente convertida para poderes de distinção?*

***5)** Teremos um Manual de Criação de Monstros para* T20, *como teve para* TRPG?

No mais é isso, pessoal! Agora só esperar o T30 (kkkk). Sucesso!

André Oliveira, apoiador assíduo de *Tormenta* desde eras pré-Tormenta!

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Seja bem-vindo aos Pergaminhos, André, e muito obrigado por seu apoio durante todos estes anos! Vem cá, quer ganhar um gorlogg pouco usado?

1) Por enquanto não há previsão para converter Império de Jade ao sistema T20. Mas temos planos, sim, de apresentar aqui na *Dragão Brasil* versões T20 para o monge e o samurai.

2) Por enquanto não pensamos em converter aventuras antigas para T20, estamos concentrando nossos esforços em materiais novos. Mas, sim: temos planos para novas *Jornadas Heroicas* (campanhas inteiras prontas).

3) O acessório Ameaças de Arton ainda está em seus estágios iniciais, então vamos ver. Quem sabe?

4) Boa ideia, vamos ver se conseguimos implementar.

5) Minhas fontes dizem que sim!

Adaptação Pessoal

Olá, Paladino e Paladino! Já fiquem aqui registradas minhas saudações. Venho por meio escrito, já que minha fala é completamente mágica.

Tenho uma dúvida que pode ser de mais alguém. Estou jogando com um bárbaro em uma campanha de A Libertação de Valkaria*, e recentemente meu grupo mudou para o Tormenta20. Entretanto, como os suplementos ainda não foram portados, faltou um elemento importante do meu personagem: o talento Grito de Poder descrito no* Manual do Combate*.*

Minha dúvida: se transformado em poder de bárbaro, os gritos podem funcionar como magias (gastando PM), já que em TRPG eles gastavam rodadas de Fúria, e em T20 a Fúria pode durar a cena toda?

Rise, Língua de Nimb

Saudações, Rise! Parece que você tem dois imensos desafios pela frente; vencer as vinte masmorras, e também converter as regras! (Saudades do antigo TRPG, que não tinha gorlogg...)

Como visto na DB 158 em Dicas de Mestre, nem todas as habilidades, talentos e magias de *TRPG* devem ganhar conversões para *T20*. Muitas vezes, caberá ao jogador ou mestre fazer essa adaptação.

Mudar de sistema no meio da campanha é o caso mais complicado. Mas o que você descreve é exatamente aquilo que todos os grupos deveriam fazer — usar bom senso e conhecimento das regras para suas próprias conversões. Você comparou as mecânicas de ambos os sistemas e encontrou um equivalente. Para o Grito de Poder, trocar rodadas de Fúria por pontos de mana faz muito sentido. Parabéns!

Agarra-me se Puderes

Bom dia, nobres Paladino e Paladina. Sinto-me honrado em falar convosco e ansioso pela solução de minhas dúvidas. Meu grupo e eu estamos migrando para o Tormenta 20*, e estamos com algumas dúvidas sobre golens e manobras de combate.*

***1)** Um golem pode Canalizar Reparos estando inconsciente? Na descrição é dito que ele precisa de uma ação completa, e imagino que inconsciente ninguém poderia usar ação nenhuma. Mas nesse caso, o golem cai e fica desativado pra sempre, a menos que alguém use uma magia de dano próximo dele?*

***2)** Muitas dúvidas surgiram sobre a manobra agarrar. Um personagem* agarrando *também sofre a condição* agarrado?

***3)** Um personagem agarrado também é considerado desprevenido contra quem o está agarrando?*

***4)** Se você faz uma manobra derrubar em um oponente que já esteja agarrado, ele continua agarrado (e caído) depois da manobra? Nesse caso, o "agarrante" também é considerado caído, já que ele provavelmente deve também ir ao chão para poder manter a manobra?*

***5)** O redutor de –5 em ataques pela condição caído também se aplica ao teste resistido de manobra para fugir do agarrar?*

Por hora, são apenas essas as dúvidas... Perdoem-me a mensagem gigantesca, mas é que ficamos meio "agarrados" a essas questões!

Phillip Bmiezus, Ilusionista Bonachão

1) Não é apenas sua imaginação — a condição inconsciente diz que o personagem não pode fazer ações. Um golem inconsciente não pode Canalizar Reparos. Ele ficará desativado até receber dano mágico de mesmo tipo elemental, ou até ser consertado (a magia *Transmutar Objetos* permite curar PV em construtos).

2) Não. Um personagem que esteja agarrando não sofre qualquer efeito da condição agarrado. Ele não fica desprevenindo, nem imóvel, nem sofre redutores em ataques ou restrições de armas.

3) Sim. Um personagem agarrado fica desprevenido contra quaisquer outros atacantes, incluindo aquele que o agarra.

4) Sim, é possível derrubar um oponente agarrado para que ele fique caído e agarrado. Na vida real é isso que acontece em lutas como judô, jiu-jitsu e wrestling (o lutador agarra seu adversário e então o derruba, ou o derruba e então o agarra). De acordo com o mestre, se você derruba uma criatura agarrada, o "agarrante" pode cair ou soltar a criatura agarrada como uma reação para não cair.

5) Sim. Uma manobra, para todos os efeitos, é um ataque corpo a corpo. Bônus e penalidades que afetam ataques também afetam testes de manobra.

— Palada, se você JÁ ACABOU de implicar com meu Logginho...

— Só posso implicar antes de ser mastigado e devorado, não depois.

— Então tá, toma a coleira dele, vai levar pra passear e fazer cocô lá fora.

— MAS O BICHO É SEU!!

— Afinal, você quer que ele goste de você, OU NÃO QUER?!

— (glup) Bora, Logginho...

LENDAS LENDÁRIAS

Decoro

Por motivo já esquecido, a sirene Selphie e a sulfure Namiele começaram a discutir. Enquanto preparavam-se para se engalfinhar (e discutiam se uma conseguia deixar a outra desprevenida), Grimbridge se posta frente às duas, usando toda a autoridade que um teste de Diplomacia feito com Orgulho pode conferir:

— Senhoritas, por favor, decoro. Estão apenas humilhando a si mesmas.

Isso encerrou o combate e a banca de apostas que Wez montava. Não foi naquele dia que o goblin conseguiu uns trocados.

Tarcisio Lima

Druida Equivocado

Primeira aventura do grupo. Uma taverna em Nova Malpetrim. Terin, humano inventor, chega acompanhado de M.H.O.M.E (Máquina Humanoide Originária de Magia Elemental), uma golem do elemento gelo. Encontram um druida aggelus.

— O que você é? — O druida pergunta à golem.

— Uma armadura de metal com um espírito dentro — responde Terin.

— Oh, que maravilhoso! — O druida cai de joelhos em adoração, achando ser um espírito da natureza.

Uelerson Canto

Fadinha do Bope

Após localizar o observador inimigo no fundo de uma masmorra, o batedor (que ia à frente do grupo) chama a sílfide que o acompanhava e passa uma missão.

— Fadinha, fadinha! Sobe lá e chama todo o grupo aqui!

— NÃO VAI DESCER NINGUÉM! — a fadinha, brava. — Tem monstro lá embaixo!

Raulzito

Oferendas Críticas

Grupo de aventureiros em Reinos de Moreania, encontram ossos de um importante animal. Notando que há sinais de oferendas, meu personagem, o Clérigo Cruzado da Justiça, se pergunta qual seria a melhor oferenda. O mestre pede um teste de Conhecimento (Religião) e o jogador rola aquele 1 maroto!

Todos caem na risada com o clérigo pronto para oferecer lindas rosas para o Indomável, Deus dos Monstros.

Wesley Liberato, Fortaleza/CE

.....

Zorg (trog/arcanista, assistente de laboratório), indagado se ajudaria Sir Tutanus (osteon/cavaleiro) a vingar-se de seu assassino, responde prontamente:

— A vingança nunca é plena, mata a alma e a envenena. E de veneno eu entendo. Topo!

Victor Guimo

ENOLA HOLMES

Procure por aquilo que está lá

***Enola Holmes* é uma adaptação da série de livros infanto-juvenis da autora Nancy Springer — com a atriz Millie Bobby Brown, de *Stranger Things*, no papel da jovem irmã do detetive mais famoso do mundo.**

Por onde começar? A primeira coisa que você deve saber é que o autor desta resenha não é o público deste filme. A segunda é que ele achou legal.

Enola Holmes é um filme leve e divertido. Utiliza desde o começo o recurso narrativo de quebrar a quarta parede, fazendo a personagem falar diretamente com o público — embora, às vezes, uma mera expressão de Millie para a câmera seja o suficiente! A escolha do diretor por este recurso foi feita, muito provavelmente, para manter o mesmo tom dos livros originais e também para tornar uma história de investigação na era vitoriana mais descontraída e descomplicada para jovens espectadores.

Enola foi educada e treinada desde a infância na leitura de bibliotecas inteiras, experimentos de química, jogos de palavra e artes marciais. Sua mentora foi a mãe Eudoria — interpretada por **Helena Bonham Carter**. Eudoria é também a mãe do famoso detetive Sherlock Holmes e de seu irmão Mycroft, que logo aparecem para decidir o destino da caçula quando a genitora resolve desaparecer. O tema clássico de um filho em busca por seu pai — aqui subvertido na busca da filha por sua mãe — é o pontapé inicial. Enola foge para Londres para procurar Eudoria, mas no caminho tropeça em um jovem marquês e a conspiração política para matá-lo.

Sherlock é interpretado por **Henry Cavill** (*Homem de Aço*, *The Witcher*) que consegue manter o caráter desinteressado do personagem, mas com pontadas de ternura e relativamente gostável, graças ao contraste com Mycroft (**Saim Claflin** de bigode), a quem cabe o papel ds irmão mais velho escroto.

Enola Holmes não é nada que qualquer fã de mistério ou consumidor de aventuras de sessão da tarde já não tenha visto antes, exceto talvez pelo detalhe crucial — uma história com uma protagonista carismática e onde mulheres estão em primeiro plano.

Destaque para Edith Grayston (**Susan Wokoma**), uma mulher negra que leciona artes marciais e que em determinado momento confronta o próprio Sherlock sobre sua conhecida ignorância em assuntos políticos, como sendo, na verdade, um interesse muito conveniente em não mudar um mundo que o beneficia.

(Antes que alguém diga que uma instrutora de artes marciais na era vitoriana é forçado, a inspiração da personagem é claramente a ativista **Edith Margaret Garrud***, que ensinava jiu-jitsu a outras mulheres!*)

Assista com a sua família ou amigos, e um balde de pipoca.

DAVIDE DI BENEDETTO

13 SENTINELS: AEGIS RIM

Treze jovens entrando no robô!

***13 Sentinels: Aegis Rim* já impressiona nos belíssimos gráficos 2D, marca da Vanillaware, conhecida por jogos como *Odin Sphere* e *Dragon's Crown*.**

Os cenários são cheios de detalhes em cores vibrantes, os personagens são ricamente animados, os robôs são grandiosos e imponentes. Estamos falando de um jogo de *mecha*, mas um muito diferente. As batalhas titânicas são centrais no enredo, mas você os verá muito pouco comparado aos treze protagonistas cujas histórias se entrecruzam. No modo principal, você deve alternar entre suas narrativas individuais explorando uma cidade japonesa em 1985, buscando pistas e descobrindo novos episódios e diálogos.

O jogo em si é bem básico: você explora os cenários conversando com personagens, interagindo com itens e reunindo termos na sua "nuvem de pensamento". Lembra às vezes um velho jogo *point-and-click*. Por trás da simplicidade, no entanto, se esconde uma experiência envolvente, que faz uso da narrativa não-linear e da sua agência como jogador de forma brilhante para engajá-lo na montagem do grande quebra-cabeças que é a história do jogo.

Alternar entre os personagens faz mais do que mudar pontos de vista; cada um possui a própria trama — de histórias de detetive a aventuras juvenis — , o que às vezes pode confundi-lo e torná-la difícil de acompanhar, em especial quando você começa a entrar em flashbacks dentro de flashbacks e viajar para o passado e futuro indiscriminadamente. No entanto, quando o enredo encaixa, e as pontas soltas se fecham, é difícil não se impressionar com o escopo que ela assume, e a forma como quebra expectativas e bagunça o que se pensava no começo.

Por trás de tudo está a ameaça iminente de uma invasão de *kaiju*; os Sentinelas, robôs colossais e última esperança da humanidade contra eles; e os treze adolescentes que são os únicos capazes de pilotá-los. Mas reduzir a história a isso diria muito pouco: é impossível resumi-la adequadamente em uma resenha de revista.

A outra metade do jogo, quando você enfim assume o comando dos robôs, é menos impressionante, essencialmente um jogo de estratégia em tempo real com elementos de *tower defense*. É bem desenvolvido, apesar da aparência simplória: os gráficos e animações se resumem a blocos de pixels coloridos; mas é divertido, dando uma certa sensação de empoderamento quando se destrói centenas de unidades inimigas com uma única salva de mísseis, e pode oferecer um bom desafio nas dificuldades maiores. Não é um modo ruim — apenas não faz jus ao tanto que o modo narrativo impressiona.

Mesmo assim, é uma experiência envolvente e única, que te prende na trama intrincada e no carisma dos personagens de quem você já começa a sentir saudades no momento em que termina de jogar. É um jogo que fica com você depois de terminá-lo, com pequenos detalhes da história e interações entre os protagonistas que você continua ruminando e pensando a respeito por dias após vê-los acontecer.

BRUNO SCHLATTER

HADES

Mas que inferno!

Preciso dizer uma coisa primeiro: *Hades* é mais uma obra-prima da Supergiant Games.

Eu sou um fã assumido do estúdio desde seu primeiro lançamento, *Bastion*, em 2011. A Supergiant não faz jogos inovadores, com gráficos de última geração, mas seu time é capaz de aperfeiçoar gêneros consagrados e criar narrativas maravilhosas. E foi exatamente o que fizeram aqui.

Hades é um roguelike (nome dado por causa do precursor *Rogue*, lançado em 1980), um gênero de video game em que o personagem navega por um labirinto ou masmorra, adquirindo recursos, equipamentos e poderes pelo caminho, apenas para perder tudo com sua morte e ser obrigado a retornar à sala inicial, reiniciando sua exploração.

Em *Hades*, esse personagem é Zagreu, filho dos deuses Hades e Nix (até onde ele sabe...), e o labirinto são as camadas do inferno grego — o Tártaro, os Campos de Asfódelos, os Campos Elísios e o Templo de Estige. Seu objetivo é simples: escapar do submundo e se juntar aos seus familiares no Olimpo, despachando as hordas infernais de Hades que impedem seu avanço.

Amantes da mitologia grega vão se deleitar com as inúmeras referências e mitos que o jogo apresenta nos intervalos da carnificina frenética, mostrando

que a equipe pesquisou bastante sobre o assunto, ao mesmo tempo que deu ao tema um design moderno e original. Conhecer as histórias e desejos dos deuses, semideuses, heróis e criaturas mitológicas ao longo da jornada é inclusive uma parte importante da mecânica do jogo, dando a Zagreu acesso a novas habilidades e armas.

Como todo bom roguelike, Hades é um jogo de insistência. Vai levar tempo até o jogador aprender e dominar todas as armas disponíveis, sem falar das melhorias e alterações que elas recebem a cada "subida", criando uma infinidade de possíveis combinações e combos que, além de complexos, são disponibilizados de forma aleatória conforme o labirinto se altera. O jogo tem várias camadas de customização de atributos e poderes, que vão se transformando em escolhas complexas de estilo de combate. "Bonecagem" de altíssimo nível, como diriam certos RPGistas.

Você vai precisar mais de paciência do que de habilidade para superar os desafios de Hades. O jogo deixa claro que morrer faz parte da progressão: você precisa voltar à tela inicial para desbloquear habilidades, melhorar seus atributos e até progredir na história. Em algumas partes do mapa fica evidente que você está mordendo mais do que consegue mastigar, e vai ter que pastar um pouco nos níveis inferiores para angariar o poder necessário para progredir.

Entretanto, Hades traz uma enorme satisfação em alcançar novas camadas e derrotar aquele chefão desgraçado depois de ter tomado meia dúzia de surras para aprender todos os movimentos — só para depois te surpreender com um encontro aleatório diferente do monstro esperado!

FELIPE DELLA CORTE

Sir Holland & Zambi

RISC RISC

RISC

HMM...

BOM, VOU ROLAR UM D20 PARA VER SE HOLLAND DERROTA O DRAGÃO...

DÁQUI!!

QUAL É, HOLLAND?! PRA QUÊ ISSO?

CHEGA! NÃO QUERO MAIS QUE VOCÊ ROLE MEUS TESTES, TÁ?! VOCÊ É MUITO ***PÉ-FRIO***, ZAMBI!!

DE HOJE EM DIANTE, ***EU MESMO*** FAREI MEU DESTINO!! NÃO PRECISO DO D20! VOU VENCER O DRAGÃO COM AS ***MINHAS PRÓPRIAS*** HABILIDADES!!

OK. VAI LÁ!

Fuóósh!

E AÍ, "HABILI-DOSO"?

ERR... ACHO QUE VOU DEIXAR ***VOCÊ*** ROLAR MEU DADO NOVAMENTE...

...UM!

Fuóósh!

Star Trek tem sua Federação dos Planetas (quase sempre) Unidos

União: Parte 1

Quando apenas um grupelho de heróis não basta

Em primeiro lugar, meu muito obrigado aos honrados Conselheiros da Dragão Brasil, por atenderem minha solicitação de sugestões para *Dicas de Mestre*. Prometo recorrer à lista sempre que voltar a ficar sem ideias... cof-cof, digo, voltar a ficar curioso sobre o que gostariam de ver.

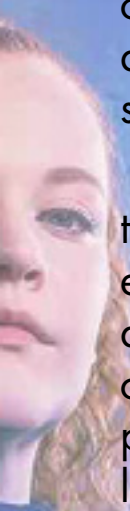
Entre dúzias de temas sugeridos, o Conselheiro **Rafael Souza** trouxe este:

"Diferenças entre grupo de aventureiros, guilda, clã, grupo de mercenários, sentai e outros tipos."

Ótima ideia, mas vamos ampliar um pouco. Nesta mesma edição da DB, em sua coluna *Toolbox*, **Leonel Caldela** explica os muitos benefícios de fornecer aos personagens jogadores um lar, um quartel-general, uma base de operações (sim, eu li antes de vocês, haha!). Um lugar seguro para descansar é mesmo um ótimo meio para que o jogador *pertença* ao mundo de campanha, para que tenha laços verdadeiros com esse mundo. Mas não o único meio.

Outra forma de conseguir isso é com uma coletividade. Associação, agremiação, agrupamento. Enfim, um grande *grupo*.

Faz a Força



Você joga RPG, você *sabe* sobre as vantagens de pertencer a um grupo; ninguém pode ser bom em *tudo*, mas qualquer um pode ter colegas com pontos fortes que protegem seus pontos fracos.

Na vida real, diz-se que o *Homo sapiens* superou as outras espécies humanas por sua capacidade de se organizar em grandes grupos. Um Neandertal era muito mais forte que um Cro-magnon, mas pouco podia fazer contra ataques coordenados de inimigos numerosos — uma coordenação possível apenas com a *comunicação*. Muito antes das revoluções Industrial e Agrícola, foi a Revolução Cognitiva que permitiu aos Cro-magnon criar linguagens, comunicar ideias abstratas, elaborar estratégias para caçar ou derrotar outras tribos. Os humanos então formariam grandes sociedades, e o resto é literalmente História.

Pois bem, um grupo de aventureiros pode ser forte e ágil, com muita liberdade e autonomia. Mas lembre-se que os Neandertais também eram!

Na ficção, não faltam exemplos de heróis ou equipes que pertencem a grupos maiores, ou recorrem a estes em algum momento. Alguns são vastos e poderosos, como a Federação dos Planetas Unidos de *Star Trek*, fornecendo praticamente tudo de que os personagens precisam — neste cenário, você não vai muito longe e nem faz muita coisa sem uma nave estelar. O mesmo vale para *Star Wars*, seja você integrante da Aliança Rebelde, Império, Cavaleiros Jedi, Mandalorianos e outros tantos. O hospedeiro terráqueo do Ultraman quase sempre pertence a algum grupo de combate a monstros, com uma base, veículos e armas. Sherlock Holmes solucionava casos para a Scotland Yard, mas também se utilizava da polícia londrina em suas investigações. Mesmo heróis solitários como o Batman e Homem-Aranha acabam precisando, cedo ou tarde, apelar aos Vingadores ou à Liga da Justiça.

Por falar em Liga e Vingadores, há casos em que o próprio grupo toma o papel principal, tamanha a sua importância. Nos quadrinhos da DC, o *Esquadrão Suicida* é mais famoso que quase qualquer de seus membros isoladamente (até porque, como sugere o nome, eles não duram muito). Em *Homens de Preto*, você não é absolutamente ninguém se não pertence à organização secreta de combate aos aliens. *X-Men, Overwatch, Umbrella Academy, My Hero Academia, Evangelion*. Não faltam obras que trazem no título nomes de organizações, em vez de personagens.

Nem toda organização será benevolente, ou mesmo segura para seus próprios membros — em alguns casos, será o oposto. Imagine se os tripulantes da nave cargueira Nostromo soubessem sobre as verdadeiras intenções da megacorporação Weyland-Yutani, quando os forçou a investigar um sinal de socorro alienígena? Ainda, todo mestre experiente sabe; grandes grupos são adversários perfeitos para campanhas longas. Seus membros podem ser derrotados pelos jogadores seguidas vezes, mas sempre haverá mais. Seja uma companhia farmacêutica que produz zumbis, um vasto culto de deuses-monstros cósmicos, ou uma nação racista e militarista.

Casas, Guildas, Organizações

Buscando inspiração para esta coluna, fui pegar na prateleira o antigo acessório *Cityscape*, voltado para aventuras e campanhas em cidades. Para aqueles que tiverem acesso ao livro e um bom inglês, recomendo a leitura. Para os demais, tomem aqui uma releitura/resumão.

Em mundos de fantasia (mas também aplicável a cenários modernos) existem três tipos básicos de grandes grupos: *casas*, *guildas* e *organizações*.

Casas: laços de sangue

Uma casa é o mesmo que uma família nobre, uma linhagem capaz de traçar sua origem até várias gerações atrás, chegando a seu famoso ou mesmo lendário fundador. Entre os três grupos, é o mais difícil de integrar; o personagem precisa nascer na família, ou ser adotado, ou casar-se com um de seus membros. Algumas casas reconhecem membros bastardos (nascidos de relacionamentos clandestinos), mas com diferentes graus de aceitação entre os membros legítimos.

Casas antigas e influentes podem ser tão poderosas quanto o próprio governo, até mesmo controlando-o, com vários de seus membros em cargos oficiais importantes. Sua autoridade pode ser apenas local, ou se estender aos pontos mais distantes do mundo. Grandes casas podem ser aliadas, não raras vezes unindo seus membros por casamentos arranjados, ou então terríveis rivais; seus conflitos podem ser sigilosos, através de subornos, chantagens e manobras políticas, ou escalar rumo à violência declarada ou guerra civil. Com certeza você se lembrou de *Game of Thrones*, mas o melhor exemplo na literatura talvez sejam as casas Atreides e Harkonnen em *Duna*. Para boas histórias de conflitos entre casas no mundo de Arton, verifique a formação do reino de Ahlen, ou a nação Brando nos Reinos de Moreania.

Você já percebeu, este tipo de grupo é interessante para aventuras baseadas em intriga palaciana — não apenas investigação, mas também ação. Não faltam ideias: planos malignos para derrubar líderes, sabotagens para desonrar famílias, casamentos arranjados contra a vontade dos noivos, sequestros de sucessores, roubo de relíquias familiares, revelações de segredos sujos. Grandes campanhas podem ser baseadas no envolvimento dos aventureiros com uma casa nobre, culminando com a revelação dramática de um plano ou vilão, ou mesmo uma batalha final. Ou ambas.

Como já explicado, você só pertence a uma casa quando faz parte da família, seja por linhagem, adoção ou casamento. Um personagem jogador pode já ser criado como membro de uma casa (em *Tormenta20* consegue-se isso com a origem herdeiro, embora outras formas sejam possíveis) ou, mais tarde, receber sua patronagem. Grandes casas podem ser patronas para pesquisadores, artistas, gladiadores, aventureiros — quaisquer pessoas atuando em áreas de seu interesse. Daí vem a própria palavra *patrocínio*. Uma casa patrona poderia oferecer suporte a um grande aventureiro e, em troca, se beneficiar com o prestígio de suas façanhas e vitórias, ou mesmo reivindicar parte de seus tesouros conquistados.

Guildas: os profissionais

Enquanto membros de uma casa têm laços de sangue, membros de uma guilda são unidos por uma mesma atividade ou profissão — sendo, assim, muito mais fácil tornar-se um integrante. Na verdade, conforme a localidade ou sua área de atuação, será *exigido* que você se junte à guilda local se quiser operar ali. Em alguns casos, desobedecer a essa regra pode ser apenas um incômodo, uma penalidade em testes sociais (desconfiança de clientes potenciais, antipatia de outros membros). Em outros, pode realmente impedi-lo de atuar (a guarda da cidade autoriza apenas atividades de membros de guilda) ou até colocar sua vida em risco (guildas criminosas espancam ou matam ladinos independentes agindo em seu território).

Como em outros grandes grupos, os objetivos maiores de uma guilda são a proteção (contra rivais, bandidos ou governos tirânicos) e a prosperidade de seus membros. Guildas podem ser pequenas, insignificantes, provendo pouco mais que uma cama onde dormir e algum equipamento. Ou podem ser gigantescas, amealhar tanto poder quanto o próprio governo; como na vida real, uma vasta companhia no controle das atividades comerciais da região poderá facilmente impor seus interesses à coroa, seja por meios legítimos (suporte financeiro ou logístico ao reino) ou escusos.

Uma guilda típica é centrada em uma única atividade, como um ofício ou arte; guildas de carpinteiros, ferreiros, pescadores, ladrões, aventureiros. Mas algumas, especialmente as maiores, também incluem profissionais de diferentes áreas. Uma grande guilda mercantil não será composta apenas por mercadores, mas também guarda-costas, marinheiros, trabalhadores e outros.

Muitas guildas podem ser desinteressantes para jogadores; só porque sua ficha inclui Ofício (artesanato), não significa que você deseje juntar-se à Guilda de Artesãos local para tricotar porta-copos em seu tempo livre. Por outro lado, aquelas focadas em atividades de aventureiros — arcanistas, gladiadores, mercenários, caçadores de recompensas, caçadores de monstros... — podem ser bem vantajosas.

Para tornar-se membro, um personagem deve ter conhecimento ou treinamento mínimo em sua atividade principal, ou outros serviços utilizados pela guilda; em *Tormenta20*, poderia ser criado com a origem membro de guilda, ou juntar-se mais tarde se tiver perícia treinada própria. Aquelas de natureza mais dissimulada, como guildas de ladrões, espiões e assassinos, devem exigir também alguma investigação até serem encontradas.

Organizações: Um Objetivo

Casas unem pelo sangue, guildas pelo ofício, mas organizações unem seus membros apenas por um *interesse*, uma meta comum. Entre os três grupos, este é o mais variado, tanto por suas atividades quanto por seus integrantes. Sem restrições de linhagens ou profissões, uma organização pode ser baseada em praticamente qualquer coisa.

Organizações podem ter objetivos simples e claros, como "proteger o santuário do antigo imperador Weih'Urt"; ou muito mais amplos, como "proteger o mundo", atuando em quaisquer segmentos ligados a esse objetivo — desde pesquisar curas de doenças até capturar vilões. Quadrinhos e seriados são repletos de organizações desse tipo, com seus agentes cumprindo missões de combate ao crime ao redor do globo.

Organizações podem ser públicas, até famosas, agindo abertamente. No entanto, para preservar sua liberdade de atuação (nem sempre obedecendo à lei), a maioria das organizações é discreta, ou altamente secreta. Sua existência é conhecida quase exclusivamente por seus próprios membros (e, em algum ponto, por seus inimigos). Assim, enquanto ser membro de uma casa ou guilda pode ser motivo de grande prestígio, uma organização por vezes exige que seus agentes atuem em segredo, sem revelar laços com a entidade. Não são chamadas "organizações secretas" sem um motivo.

E embora estas descrições remetam ao mundo moderno, cenários de fantasia também têm organizações, sobretudo malignas. Em Arton, os Sszzaazitas talvez sejam a organização vilanesca mais clássica. Na verdade, qualquer igreja ou culto aos deuses — seja público ou secreto — pode ser considerado uma organização.

Juntar-se a uma organização nem sempre é fácil, ou desejado. Algumas aceitam quase qualquer um, especialmente se oferecem pouco a seus membros ou trazem altos riscos. O culto de Aharadak é um bom exemplo (você tem boas chances de ficar insano, ser sacrificado, ou acabar transmutado em alguma peça de mobília macabra). Em outros casos, os critérios de admissão serão mais exigentes. Você não entra para os Vingadores ou X-Men apenas batendo à porta da mansão. (Pensando bem, algumas vezes isso até funcionou...)

Áreas de Atuação

Enquanto organizações tendem a ser mais gerais, e casas não demonstram inclinação para esta ou aquela atividade, guildas são quase sempre focadas em algum campo específico. Ainda assim, há exceções em quase todos os casos.

A famosa Academia Arcana

• **Acadêmica.** Mais comum entre guildas e organizações, mas uma casa de tradição acadêmica pode existir, especialmente se o fundador era algum grande cientista. Esta entidade promove educação e ensino para seus membros, ou para toda a comunidade. Esse ensino pode ser convencional, sobre assuntos mundanos como idiomas, cálculo e ciências, ou temas fantásticos como magia e superpoderes. Embora espere-se que seus membros passem tempo considerável lendo e escrevendo, aventureiros podem prestar serviço à entidade explorando ruínas de civilizações antigas e/ou resgatando tesouros culturais.

• **Arcana.** Similar à Acadêmica, mas focada no estudo e prática de magia. Seus objetivos podem envolver suporte e proteção a arcanistas, seja provendo abrigo contra inimigos, ou recursos para a pesquisa de novos feitiços ou itens mágicos. Suas instalações provavelmente incluem vastas bibliotecas e laboratórios. Uma entidade arcana também vai investigar fenômenos sobrenaturais e, por vezes, enviar expedições para resgatar grimórios valiosos ou artefatos místicos. As sempre populares escolas e universidades de magia se enquadram nesta categoria.

• **Aventureiros.** Guildas e organizações voltadas a aventureiros são comuns, bem como famílias que tenham grandes heróis como ancestrais. O objetivo da entidade é prover suporte para grupos em missões perigosas, agenciando seus contratos com patronos ou fornecendo informações, equipamentos e curas. Quase sempre haverá algum tipo de capataz para designar a melhor missão para o grupo mais adequado. Aventureiros solitários (ou sobreviventes) também podem encontrar novos colegas, formando uma equipe balanceada. Ainda, quando o grupo retornar da missão (espera-se), poderá encontrar aqui contatos para negociar suas pilhagens.

• **Criminosa.** Todos os três tipos de entidade podem ser criminosas — ainda que grandes casas não sejam publicamente conhecidas por esse motivo, não é raro que suas fortunas venham de atividades ilícitas, ou que seus membros tenham ligações com o submundo. Desnecessário dizer, estes grupos são altamente secretos e exigem sigilo total, mas também pode ser muito leais, socorrendo seus integrantes em dificuldades (resgatando-os da prisão, por exemplo). Um grupo criminoso talvez controle uma cidade ou região, enquanto outros disputam territórios com quadrilhas rivais.

• **Escravista.** Grupo mercantil especializado em tráfico de escravos. Pode operar aberta ou secretamente, conforme a escravidão é vista no mundo de campanha; em

muitos casos, é apenas uma ramificação de um grupo criminoso maior. Em outros, como o antigo reino dos minotauros em *Tormenta*, a escravidão era legalizada e movimentava um grande mercado. É improvável (e desencorajado) que personagens jogadores se associem a estes grupos (exceto com o propósito de destruí-los mais tarde).

• **Gladiatória.** Sejam torneios de lutas no mundo moderno, ou arenas de gladiadores em cidades de fantasia, guildas oferecem suporte a estes lutadores. Uma guilda de gladiadores tipicamente consiste de lutadores veteranos, treinadores, curandeiros, assistentes, tratadores de feras, forjadores e outros. O membro recebe contratos para lutas, equipamentos e curas (pelo menos para ferimentos sofridos na arena).

• **Governamental.** Existindo apenas em grandes cidades ou reinos, este tipo de grupo presta serviços terceirizados para o governo local. Suas atribuições podem ser variadas, desde a construção de um novo palácio, aqueduto ou muralha, ou a manutenção de uma importante rota comercial, ou até serviços paramilitares contra forças hostis — incluindo equipes especiais para missões de alto risco. Alguns destes grupos podem ser sigilosos, envolvidos em atividades clandestinas que a regência não revelaria abertamente ao público ou seus aliados. Na vida real, os corsários (piratas autorizados pela coroa a atacar navios de nações rivais) eram uma forma de organização governamental clandestina.

• **Mercantil.** O tipo mais comum de guilda em mundos de fantasia, quase sempre reunindo artesãos ou profissionais ligados a um mesmo ofício. Da mesma forma, famílias nobres podem ser tradicionalmente especializadas em certos produtos ou serviços — por exemplo, uma casa famosa por seus grandes guerreiros aceitaria contratos para proteger caravanas, artefatos ou personalidades. Grupos mercantis podem oferecer aos membros condições para exercer seu ofício, como oficinas e ferramentas, além de proteção contra criminosos, rivais ou taxas abusivas. Mediante uma porcentagem, a guilda também poderá intermediar contratos entre produtor e consumidor, além de transportar mercadorias por longas distâncias.

• **Mercenária.** Similar a uma guilda de aventureiros, exceto que seus membros podem ser "menos heroicos" por assim dizer. Enquanto uma guilda de aventureiros talvez siga códigos (porque inclui cavaleiros, paladinos, samurais e outros tipos honrados), um grupo mercenário talvez não demonstre os mesmos escrúpulos. Não recusará missões de espionagem, sabotagem ou assassinato. Mas note que esta é uma divisão pouco acurada — pode haver guildas de aventureiros sombrias, bem como guildas de mercenários honradas. De qualquer forma, este é um lugar onde aventureiros perigosos podem descansar em relativa tranquilidade; violência e traição entre membros não costumam ser toleradas, acabando em expulsão ou coisa pior.

• **Política.** Onde houver democracia, estes grupos podem surgir como setores independentes que atuam em áreas específicas — seriam algo como os ministérios de hoje —, ou como forças de oposição, representando interesses contrários ao governo. Em regimes de opressão e tirania, grupos de oposição podem organizar protestos ou mesmo adotar táticas violentas contra as autoridades. Por outro lado, um governo justo também pode se ver às voltas com levantes rebeldes, organizados por vilões em busca de poder.

• **Religiosa.** Como já mencionado, igrejas e cultos são destinados a apregoar os objetivos de sua divindade padroeira. Estas são organizações mais exigentes; você não precisa ser membro de uma igreja para devotar-se a um deus, mas *precisa* ser devoto para tornar-se um membro. Pode haver exceções conforme a natureza do culto — um guerreiro sem qualquer simpatia por Valkaria, deusa liberal, poderia participar de expedições para resgatar seus artefatos ou caçar seus inimigos. Como regra geral, uma igreja aceitará como membros apenas grupos cujo líder seja um devoto verdadeiro, preferencialmente um clérigo ou paladino.

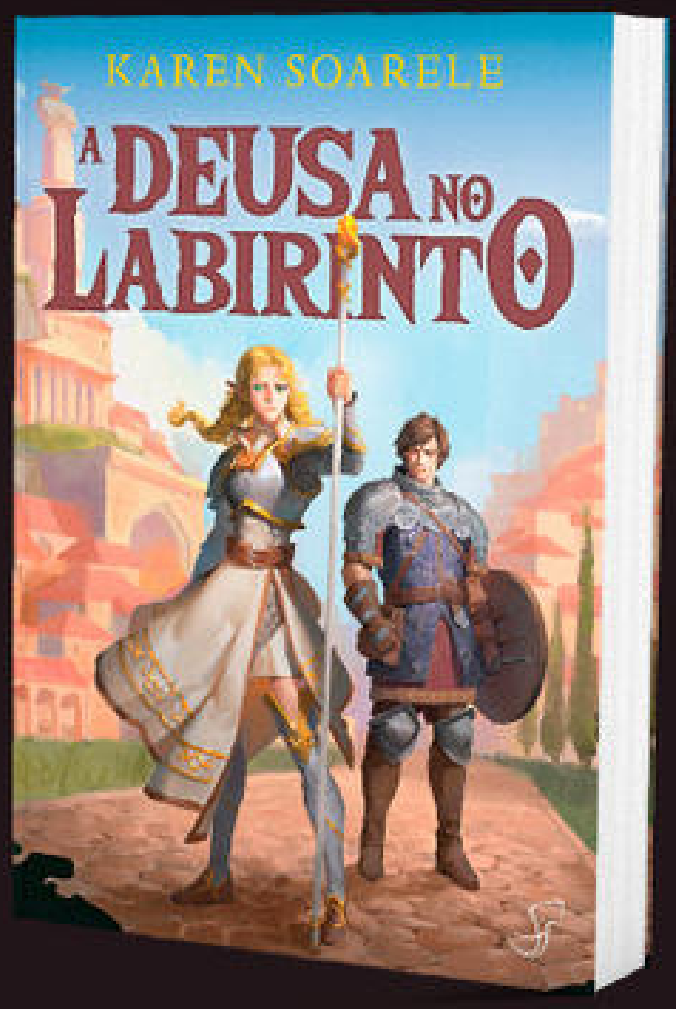
• **Trabalhista.** Semelhante ao grupo mercantil, mas destinado a proteger trabalhadores braçais de baixa renda, sem estudo ou treino. Em mundos medievais estas organizações são raras, existindo apenas nas maiores cidades, mantidas por igrejas benevolentes ou nobres endinheirados (por altruísmo sincero ou simples manutenção de sua imagem pública). Costumam ter poucos recursos e inimigos poderosos, como negociantes ou nobre pouco interessados em pagar melhores salários. Um herói realmente interessado em lutar pelos fracos vai encontrar, aqui, pessoas necessitadas de proteção.

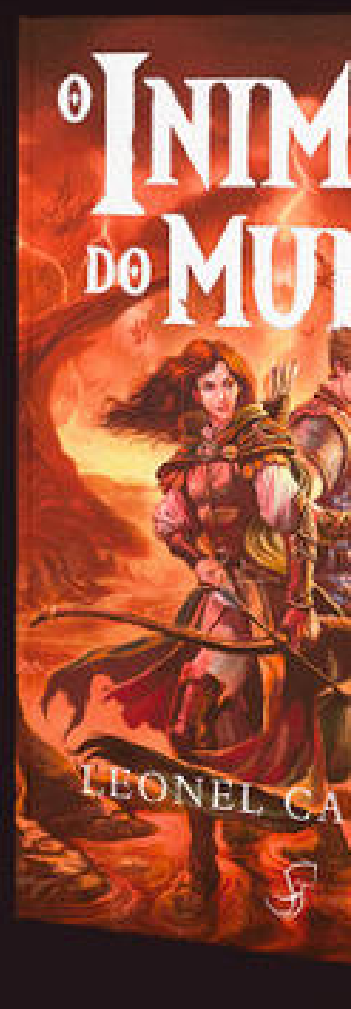
• • • • • • • • • •

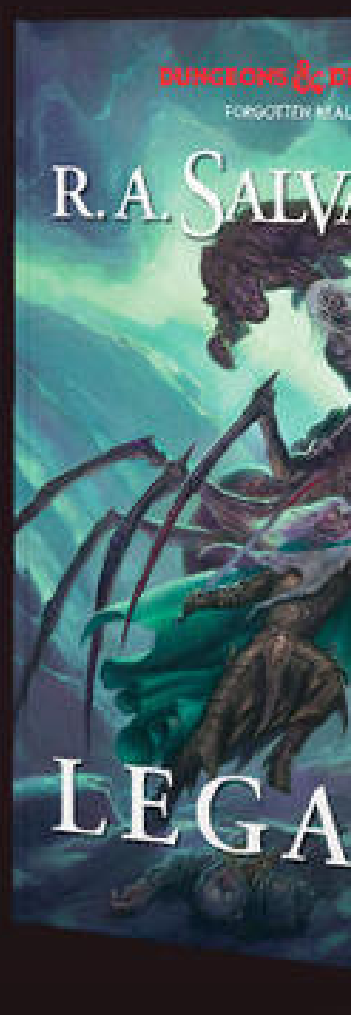
O tema é vasto demais, então vamos parando por aqui. Na próxima edição, a segunda e última parte deste artigo — incluindo regras para benefícios e obrigações por pertencer a grandes grupos. Ainda, uma dica: você se lembra do Bando da Lança Rubra no mangá ***Ledd***?

PALADINO

ROMANCE DE R

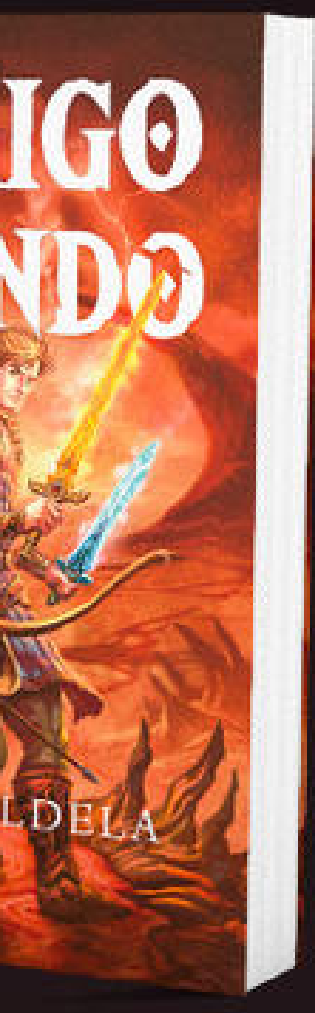


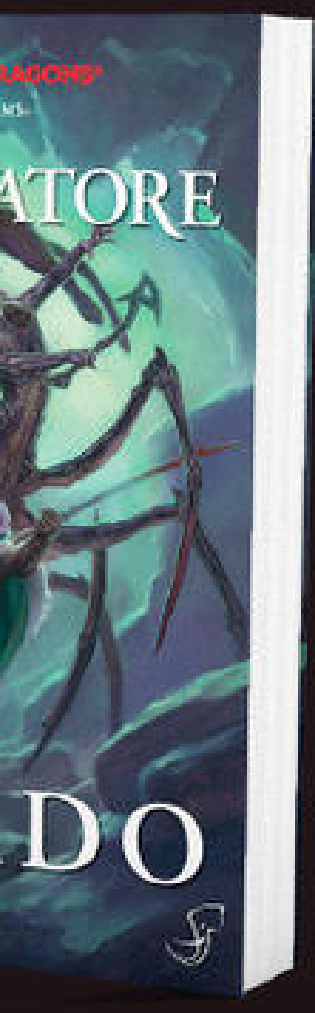


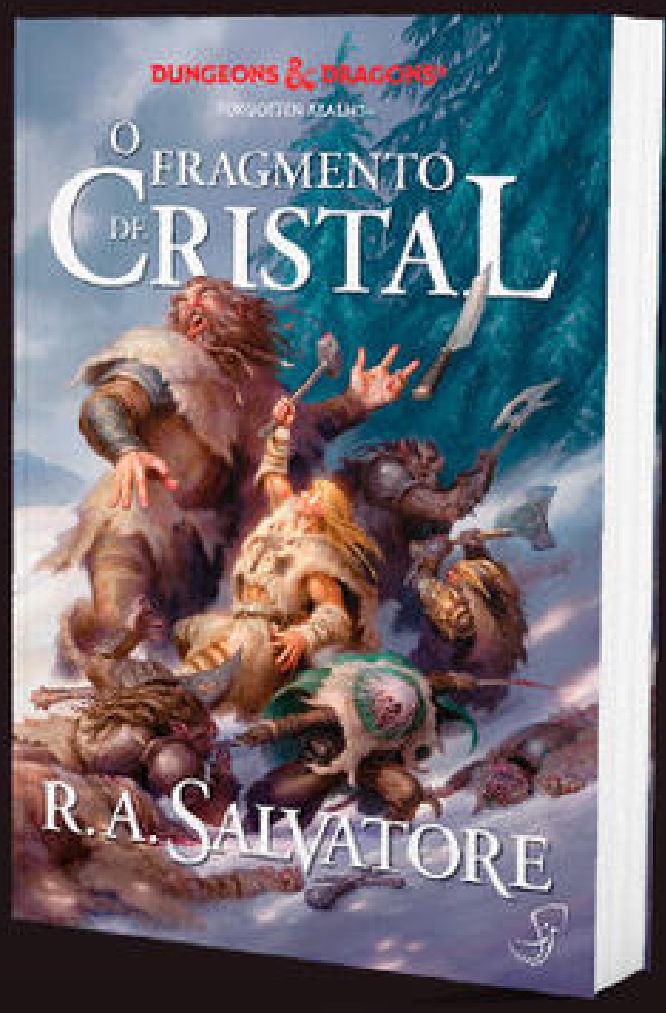


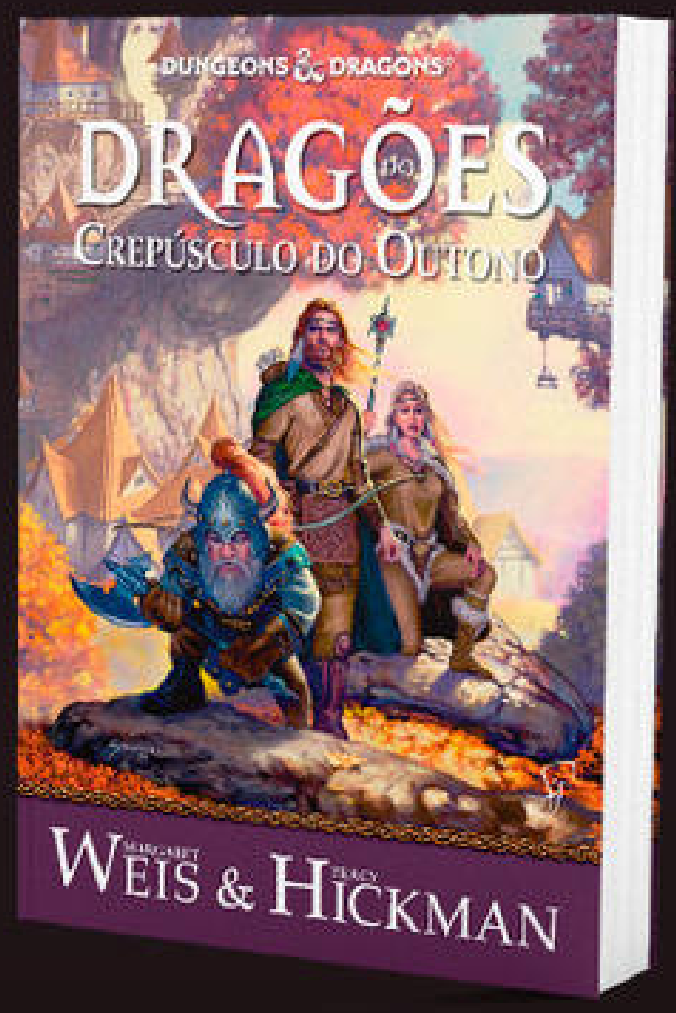
Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- **www.jamboeditora.com.**

PG É NA JAMBÔ









a Jambô tem o que
editora oficial dos
br

DUNGEONS & DRAGONS®

TORMENTA

JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

MINIJOG

Perseguição, sobrevivência e outras interações competitivas para mesas de 3D&T!

OS!

por Bruno Schlatter
e Thiago Rosa

Todo mundo cansa de bater em algum momento. Aventuras em que a única oportunidade de rolar dados acontece em um combate tendem a ficar repetitivas e monótonas — além de serem histórias muito simplórias no geral. Fazemos coisas muito mais variadas no nosso dia-a-dia, que requerem habilidades e conflitos muito diferentes; por que seria diferente para um aventureiro em um mundo de fantasia?

Minijogos são a forma perfeita para bagunçar as sessões, e surpreender os jogadores com coisas que eles não estão acostumados a fazer. As oportunidades para isso não são difíceis de criar: feiras livres com competições abertas e prêmios; disputas esportivas; até mesmo uma mesa na taverna onde aquele grupo de pessoas emburradas joga cartas!

Como o próprio nome diz, minijogos são coisas pequenas, que em geral não precisam de todo o desenvolvimento que você possui em um conflito maior, como um combate. Ainda assim, pode ser a oportunidade de fazer algo diferente, e não deixar os jogadores pensando que estão preparados para tudo o que o mestre jogar contra eles na aventura.

Nas páginas a seguir, daremos algumas ideias e dicas para que você crie seus próprios minijogos em *3D&T*, além de alguns exemplos de minijogos prontos e como podem ser usados nas suas campanhas.

Montando o seu minijogo

Minijogos casuais devem ser simples, em geral resolvidos com poucas rolagens e sem muitas complicações de regras. O ideal é se apropriar das regras que o sistema já possui, como testes de característica, perícia ou disputas, mas fazer pequenos ajustes para dar aos jogadores a sensação de que não estão fazendo o mesmo que já fazem na sessão inteira.

O grande desafio de criar um minijogo é encontrar o equilíbrio ideal entre a simplicidade e a individualidade. Por um lado, você não quer fugir muito das regras do sistema, para não complicar algo que não deve tomar tanto tempo na aventura; por outro, quer torná-lo único o bastante para que seja algo especial, e não só mais uma sequência de testes de perícia rolados durante a sessão. Não existe uma solução única e universal para esse dilema: ela pode estar mais próxima de um lado ou outro da resposta, dependendo apenas de como você pretende encaixar o jogo na sessão.

Se tudo o que você quer é criar um pouco de tensão em uma cena menor da aventura, não há nada de errado em apenas testar uma perícia ou característica e ficar com o resultado. Aquela queda de braço com o anão na taverna não precisa de todo um subsistema próprio para ser resolvida — basta fazer uma disputa de Força.

Para tornar o desafio mais único, é possível buscar regras alternativas. Em 3D&T, a melhor ferramenta para isso é o ***Manual do Defensor***, que possui opções de regras extras que você pode aproveitar e modificar. Em especial o capítulo de perícias deve ajudá-lo a pensar em mecânicas únicas para surpreender os jogadores, como os testes estendidos (p. 30), testando outras características (p. 30) e nível de sucesso (p. 31, incluindo a opção expandida para testes resistidos da p. 32), entre outras.

Alguns minijogos, no entanto, podem ser mais complexos, em especial se você pretende usá-los com alguma frequência ou como momento central de uma aventura. Se você quer que o clímax da aventura seja uma partida de magibol, não basta apenas testar perícias! Nesses casos, é importante dar aos jogadores alguma possibilidade de estratégia e variações táticas, para que sintam que possuem agência sobre o jogo e não estão dependendo apenas da sorte nos dados para vencerem.

Um paralelo que você pode buscar, aqui, são justamente as regras que costumam ser mais desenvolvidas em um RPG: as de combate. Tente imaginar como o jogo que você quer funcionaria nos moldes de um sistema de combate. O que seria um ataque? E uma defesa? Busque equivalências para os testes: uma Força de Ataque pode ser substituída por um teste de perícia, enquanto uma Força de Defesa pode se transformar em uma esquiva. Também pense em manobras únicas que os jogadores possam usar, recebendo bônus ou impondo redutores aos oponentes em condições específicas, para que possam compensar as diferenças de características entre os personagens com planejamento e estratégia.

Aqui na *Dragão Brasil*, já apresentamos no passado minijogos para 3D&T, tanto complexos como simples. Um

exemplo de minijogo complexo, feito para ser o centro das aventuras em que for jogado, com diversas possibilidades táticas e manobras especiais, é o **magibol**, cujas regras estão na *Dragão Brasil* 132. Já um minijogo simples, casual, que pode ser disputado várias vezes na mesma aventura sem chamar muita atenção, seriam os confrontos da adaptação de *Ghost of Tsushima*, da edição 158.

A seguir, sugerimos regras para mais alguns minijogos simples que você pode usar de diversas maneiras durante suas aventuras, ou como exemplos de como resolver situações de forma única para que você possa desenvolver seus próprios minijogos em campanha.

Corridas

Um minijogo muito simples de realizar é a corrida: dois ou mais personagens correndo em paralelo, buscando chegar primeiro a algum lugar. Além de corridas formais — todos estão em uma pista de corridas, cada um com uma raia própria para chegar ao objetivo — é fácil criar situações em que elas ocorram em outros tipo de história; o objetivo poderia ser chegar primeiro a um tesouro, capturar um oponente em fuga (ou fugir de um perseguidor), ou diversas outras situações.

Em regras, uma corrida é um teste estendido simples, em que cada participante deve realizar um teste de perícia por rodada e obter um certo número de sucessos antes dos adversários. O valor recomendado é de dois a quatro sucessos, dependendo da distância a ser percorrida: dois é um valor bom para corridas curtas (digamos, como os 100m rasos das olimpíadas), enquanto quatro será uma corrida longa, em que os corredores poderão trocar de posição diversas vezes (como em uma corrida olímpica de 400 ou 800m).

Embora corridas maiores sejam possíveis, não são recomendadas por ficarem muito cansativas — a menos que a corrida em si possua uma proporção e importância maiores, suficientes para ser o clímax da aventura, como em uma grande maratona, talvez. Uma sugestão é usar algum tipo de auxílio visual, que permita enxergar a corrida acontecendo: basta posicionar marcadores ou miniaturas lado a lado sobre a mesa, ajustando suas posições relativas conforme conseguem sucessos nos testes.

Note também que uma falha no teste não significa necessariamente que não houve avanço no percurso,

como se estivesse paralisado. Todos os corredores estão sempre em movimento, mas, quando você falha, não foi capaz de diminuir ou aumentar a sua distância relativa aos adversários, e lhes dá uma oportunidade de se aproximarem ou afastarem de você.

Normalmente a perícia testada em uma corrida será Esporte, ou especializações como Atletismo e Corrida. Situações incomuns podem permitir outras perícias, no entanto — uma corrida de cavalos poderia ser realizada com testes de Animais (Montaria), enquanto uma de carros ou outros veículos poderia ser feita com Máquinas (Condução ou Pilotagem). Dependendo do contexto, para uma corrida que não aconteça em uma competição formal, o mestre pode deixar o grupo ser criativo, narrando suas ações de forma que usem as perícias que possuem: é divertido vê-los tentando torcer suas fichas para permitir um teste mais fácil!

Corrida com obstáculos

Uma corrida com obstáculos é semelhante a uma corrida comum, mas há algum tipo de dificuldade no percurso que pode atrapalhar o seu avanço. Podem ser barreiras que precisam ser puladas, buracos a serem evitados, áreas escorregadias ou que façam com que você caia e precise gastar tempo se levantando...

Inicialmente, deve funcionar como uma corrida comum: um teste estendido de perícias, com uma rolagem por personagem a cada rodada, e é necessário obter um certo número de sucessos antes dos adversários para ser o vencedor. Normalmente, entre dois (para uma corrida curta) e quatro (para uma corrida longa) sucessos.

Devido aos obstáculos, no entanto, cada falha é muito mais perigosa: sempre que falhar em um teste, você *perde* um dos sucessos que já obteve. Assim, fica cada vez mais longe de vencer a corrida.

Em *GTA V*, perseguição é o nome do jogo

Como na corrida simples, pode ser divertido usar algum tipo de recurso visual para representar o avanço dos competidores, colocando marcadores ou miniaturas sobre a mesa, avançando ou recuando conforme passam as rodadas. Para uma pista realmente desafiadora — lembrando, talvez, uma fase de um *game* clássico de plataforma — você pode estabelecer obstáculos variados ao longo do percurso, requerendo testes de perícias diferentes para avançar rumo à linha de chegada.

Corrida direta

A corrida direta é a evolução da corrida com obstáculos. Talvez a pista esteja coberta com óleo escorregadio, ou então seja feita sobre uma esteira girando na direção oposta (como em *Fall Guys*); uma falha, no lugar de apenas pará-lo por alguns instantes, irá fazê-lo sair da competição e retornar ao ponto de partida!

Em regras, você ainda realiza testes estendidos, rolando dados a cada rodada, e precisa acumular um certo número de sucessos antes dos adversários. No entanto, todos os sucessos precisam ser obtidos de forma consecutiva: a cada falha eles são zerados, e você precisa recomeçar do início!

Neste tipo de corrida, é recomendado que o número de sucessos necessários para vencer seja menor — não maior do que três, para não torná-la frustrante em excesso. Para uma corrida mais longa e complexa, você pode utilizar uma mecânica de "pontos de checagem": a cada dois ou três sucessos o personagem atinge um novo estágio do percurso, e, caso falhe novamente, irá manter sempre um número mínimo de sucessos acumulados.

Você pode até mesmo misturar as corridas com obstáculos e diretas, fazendo desafios diferentes e com consequências maiores ou menores dependendo do ponto do percurso em que o personagem se encontra.

Corrida em equipe

Corridas também podem ser feitas em equipe. No lugar de um atleta sozinho tentando chegar a um determinado lugar, um grupo age em conjunto para atingir um mesmo objetivo — como empurrar um item de grandes proporções (como uma bola ou estátua) até determinado ponto, revezar no porte de um item de valor (como um bastão ou tesouro), ou talvez colher a maior quantidade de itens (como flores ou frutas) de um mesmo local.

A maior diferença quanto às corridas normais é que, em equipe, mais de um personagem deve colaborar para atingir o número de sucessos necessários, somando os resultados das suas jogadas a cada rodada. Por isso, você também pode aumentar o número de sucessos necessários: como referência, calcule que cada participante da equipe precise conseguir, em média, entre um (para corridas curtas) e três (para as mais longas) sucessos cada para vencerem. Por exemplo, para uma corrida de tamanho médio entre duas equipes de três participantes, seriam necessários seis sucessos ao todo para ser a vencedora. O mestre, é claro, pode aumentar ou diminuir esse valor conforme achar necessário.

Note que corridas em equipes *também* podem ser feitas com obstáculos ou diretas! Nesse caso, cada falha de um jogador afeta os sucessos totais do grupo todo, afastando-o cada vez mais da vitória.

Perseguição

Um último minijogo de corrida é a perseguição: dois personagens disputando não para chegar num mesmo local, mas um tentando fugir do alcance do outro, enquanto o outro tenta alcançar o primeiro.

Diferente das corridas anteriores, a perseguição ocorre de forma relativa entre os os participantes, ou seja, você não conta o número total de sucessos, mas sim quantos sucessos de vantagem cada um obtém sobre o adversário. Cada sucesso de um personagem anula um sucesso do outro; o primeiro a obter três sucessos de vantagem vence a disputa, seja alcançando o fugitivo ou despistando o perseguidor. O mestre pode diminuir a vantagem necessária para dois ou apenas um sucesso, se quiser perseguições mais curtas.

Perseguições são recomendadas para apenas dois lados em disputa — embora também possam acontecer entre equipes (um grupo de policiais perseguindo uma gangue de criminosos, por exemplo). Com mais participantes, a perseguição é possível, mas pode ser mais complicado de realizar com estas regras.

Mais do que as outras formas de corrida, a perseguição permite criar situações bastante únicas e fáceis de

encaixar em muitas histórias, usando perícias diferentes para serem resolvidas. Um policial perseguindo um criminoso por uma área comercial, por exemplo, encontraria muitas dificuldades para alcançá-lo, como transeuntes pelo caminho e barracas de produtos jogadas ao chão, precisando de testes diferentes para superá-las; enquanto o criminoso poderia encontrar formas criativas para usar perícias como Crime ou Manipulação, montando armadilhas ou se disfarçando para despistar o perseguidor.

Pega-pega

Em um minijogo de pega-pega, um personagem tenta prender, capturar ou roubar alguma coisa de adversários. Todos conhecemos a versão clássica da infância: alguém é escolhido como o pegador, e deve encostar em oponentes para passar o cargo a outro, quando começa a fugir. De forma competitiva, essas regras também podem ser usadas para jogos de roubar itens de adversários — como caudas, bandeiras ou bolas, por exemplo.

Inicialmente, deve ser determinado quem começa a partida como um pegador e quem começa como um fugitivo (ou portando os itens que devem ser roubados). Role iniciativa como em um combate, e, a cada rodada, um pegador pode tentar alcançar um fugitivo fazendo um teste de perícia; se tiver sucesso, o fugitivo tem direito a uma esquiva para evitar ser pego. Não deixe de contar o número máximo de esquivas por rodada: se muitos oponentes tentarem pegá-lo na mesma rodada, ele pode simplesmente não ter como se defender!

Nas suas rodadas, se não tiverem sido pegos, os fugitivos podem tentar um teste de perícia próprio para obter um bônus nas suas esquivas — por exemplo, correndo para um lugar de difícil acesso, ou posicionando-se de forma que outros personagens bloqueiem o seu caminho. Um teste Fácil concede um bônus de +1, um Médio de +2, e um Difícil de +4 em uma esquiva que precise fazer até a próxima rodada.

A perícia mais comum para jogos de pega-pega é Esporte — afinal, ainda é um jogo em que os personagens estão correndo uns atrás dos outros. Outras perícias, no entanto, podem ser usadas para dar características diferentes ao jogo: em um jogo de roubar itens, Crime pode ser muito usada; enquanto Manipulação poderia ser usada um tipo diferente de roubo, em que o objetivo seja enganar adversários a lhe entregar os itens que guardam.

Normalmente, pega-pega é um jogo com limite de tempo. O mestre pode determinar algo entre três e cinco rodadas para a sua duração; ao final desse tempo, avalia-se a situação dos participantes. Em um jogo individual, o objetivo pode ser simplesmente terminar o tempo sem ser pego, mantendo-se como um fugitivo até o fim da partida. Num jogo de roubar itens, o objetivo pode ser terminá-lo com algum item específico, ou com o maior número de itens, para ser o vencedor. Alternativamente, também pode ser realizados pega-pegas de equipes, em que os itens roubados por vários membros de um time são somados para determinar o vencedor.

Sobrevivência

Num jogo de sobrevivência, o objetivo é ser o último na arena. Ela pode ter algum tipo de obstáculo que derruba os participantes — como um bastão giratório que varre os jogadores, ou uma camada de líquido escorregadio que dificulta ficar de pé —, ou ser apenas uma disputa direta entre os participantes para ser o último sobrando sobre ela.

Novamente, a regra básica é a disputa contra esquiva. Após rolar a iniciativa, um personagem pode usar a sua rodada para "atacar" um adversário e tentar tirá-lo da arena com um teste de perícia ou característica, e este tem direito a uma esquiva para manter-se nela. Alternativamente, um personagem pode usar a sua rodada para fazer um teste de perícia em uma ação defensiva, recebendo um bônus em uma esquiva que precise fazer até a próxima rodada: +1 para um teste Fácil, +2 para um Médio, e +4 para um Difícil.

Caso haja um obstáculo na arena, o mestre pode determinar que, a cada rodada ímpar ele varre a arena, derrubando todos aqueles que estiverem desprevenidos. Um personagem pode gastar a sua ação na rodada para fazer um teste de perícia e evitar ser derrubado; ou manter a ação, e tentar uma esquiva no lugar. A Habilidade a ser vencida na esquiva é igual ao número de vezes em que o obstáculo apareceu (H1 na primeira vez, H2 na segunda, etc).

O último personagem que estiver de pé na arena é declarado o vencedor. Caso em uma rodada todos per-

sonagens restantes sejam derrubados, aquele que teve o menor nível de falha — ou seja, que falhou no seu teste com o *menor* número do dado — é declarado o vencedor. Se o valor no dado foi o mesmo, é declarado um empate, ou os personagens podem ser levados de volta à arena para desempatar.

Em alguns jogos, o obstáculo pode ser a única coisa que derruba os personagens para fora da arena. Nesse caso, no lugar das disputas contra esquiva, cada participante faz um teste de perícia por rodada, com um redutor cumulativo de -1 a partir da segunda (-2 na terceira, -3 na quarta, etc). Duas falhas consecutivas, ou três somadas no total, eliminam um personagem. O último a sobrar de pé é declarado o vencedor.

Os testes em si, além das esquivas, podem variar. Testes de Esporte são adequados para evitar obstáculos; outras perícias podem ser usadas para tentar tirar oponentes da arena — por exemplo, um teste de Manipulação para enganá-lo. Com autorização do mestre, podem ser usados testes limpos de características, como um teste de Força para empurrar um oponente para fora dos limites do jogo. Jogos diferentes também podem exigir testes de outras características — uma prova de Resistência, por exemplo, como ficar muito tempo em uma posição desconfortável; ou uma de Habilidade, para acompanhar uma sequência de movimentos que vai ficando cada vez mais complexa.

Transmorfo

Uma dinâmica comum em diversos jogos de festa como *Máfia* ou *Lobisomem*, a presença de um traidor disposto a eliminar os demais membros do grupo pode ser a base para histórias intrigantes (como em *Raging Loop*) ou jogos online extremamente populares (como *Among Us*).

Devido a sua dinâmica fortemente social, esse tipo de minijogo pode ser aplicado diretamente entre os jogadores. Dentro da temática fantástica do *3D&T*, a abordagem mais óbvia é de que um dos personagens foi substituído por um transmorfo. Esse transmorfo, por sua vez, precisa dos personagens inconscientes (mas

não mortos!) por algum motivo. Talvez ele se alimente de seus sonhos inquietos, talvez ele tenha sido enviado por um inimigo do grupo para capturá-los. Para que isso funcione, os personagens precisam estar confinados em um local de onde não possam sair. Dependendo do nível de poder do seu grupo, isso pode requerer algumas precauções bem pesadas. O que importa é que há um transmorfo, ele vai assumir o lugar de um dos personagens, vai tirar os demais de jogo um de cada vez e não há como fugir.

Primeiro, determine aleatoriamente quem é o assassino ou impostor. Como grupos de RPG não costumam ser muito grandes, você provavelmente terá apenas um traidor; o número ideal é de três membros do grupo para cada traidor. Existem várias possibilidades para isso, desde determinação aleatória a testes de uma perícia específica pelos personagens. Dependendo da situação em que o transmorfo os alcançar, esses testes podem ser Sobrevivência (qualquer lugar inóspito), Máquinas (o interior de uma máquina de guerra), Ciências (uma estação espacial caindo aos pedaços), Manipulação (um baile de máscaras) ou qualquer outro que você puder imaginar. Chame os jogadores individualmente e peça que façam testes Médios. O primeiro personagem a falhar é substituído pelo transmorfo (mas continue fazendo os testes!). Se nenhum personagem falhar, role aleatoriamente para decidir um membro do grupo que será o transmorfo/traidor.

Esse minijogo depende imensamente de comunicação. Por conta disso, os jogadores não devem falar entre si desde o momento que os testes começarem. Quando todos os jogadores estiverem reunidos, com o transmorfo decidido, eles podem voltar ao jogo de forma normal, interpretando os personagens durante a cena que transcorre. Algum evento periódico acontece para dar ao transmorfo tempo de agir; uma tempestade magnética, uma nevasca, queda de energia; alguma coisa apropriada ao cenário em questão. Sempre que esse evento ocorrer, peça que os jogadores fechem os olhos. Então, peça que o transmorfo abra os olhos. Peça que o transmorfo aponte para o seu alvo. O alvo desaparece, levado pelo transformo, e fica de fora do jogo. Caso tenha mais de um transmorfo, independente da quantidade, apenas um alvo é eliminado por vez. O jogo termina com a vitória do transmorfo caso reste apenas ele e um outro jogador, ou com a vitória dos demais jogadores se eles conseguirem identificar o transmorfo e tirá-lo de cena (o que pode envolver um combate normal). Se eles atacarem o alvo errado, porém, acabam facilitando o trabalho do impostor...

Jogos de mesa

Vamos chamar genericamente de jogos de mesa toda a gama de jogos que utiliza cartas, tabuleiros ou outros jogados no espaço enxuto de um cômodo ou salão. De clássicos como xadrez ou damas até o fantástico Wyrt, de Tormenta, são muitas as opções que você possui para surpreender os jogadores.

Para uma resolução rápida, que não tome muito tempo da aventura, você pode utilizar uma disputa de testes estendidos semelhante a uma corrida. A cada rodada cada um dos jogadores faz um teste de perícia, contando seus sucessos; o vencedor é o primeiro que conseguir de dois a três sucessos de vantagem sobre o adversário (o mestre pode optar por mais ou menos sucessos se quiser). Isso deve funcionar para jogos objetivos, em que há condições claras para a vitória - como xadrez ou damas, por exemplo.

Jogos com duração mais incerta, em que cada rodada conta como uma disputa separada — como pôquer, truco e outros jogos de cartas — podem ser resolvidos com disputas simples resistidas. Nesses casos, você pode fazer os testes a cada rodada, como antes, mas utilizar as regras de níveis de sucesso do *Manual do Defensor* para determinar o vencedor de cada uma, distribuindo pontos e premiações de acordo.

Em *3D&T*, a especialização Jogos faz parte da perícia Esporte, que deve ser a mais usada nestes testes. Mas é possível substituí-la por outras que façam sentido dentro de cada contexto — em um jogo de cartas, por exemplo, você poderia usar Manipulação, ou especializações como Lábia, para blefar e manipular as ações dos oponentes.

Note que RPG *também* é tecnicamente um "jogo de mesa," então uma opção mais ousada, que você pode utilizar caso seja parte de uma cena importante para a aventura ou quiser uma imersão maior do grupo, seria trazer o próprio jogo para ser disputado pelos jogadores. Obviamente, há jogos mais fáceis de incluir no meio da sessão do que outros — é fácil trazer um baralho para

a mesa de jogo, mas uma partida completa de xadrez pode ser bastante demorada para acontecer no meio de uma sessão!

Como regra geral, mesmo quando é o momento central da sessão, você não vai querer utilizar um jogo que demore mais do que um combate contra um oponente importante. Entre vinte e quarenta minutos de duração para uma partida é o ideal para um jogo que permita alguma imersão, mas não se torne cansativo demais. Em jogos sem duração fixa, como certos jogos de cartas, você pode estabelecer algo como três a cinco rodadas, concentrando nelas toda a tensão e o drama do conflito.

Não podemos esquecer, é claro, que nessa opção, ainda que os jogadores possam usar suas próprias habilidades para jogar, dentro do jogo eles estão sendo disputados pelos seus personagens. Assim, é possível usar as suas habilidades na ficha para influenciar o andamento da partida.

Em um jogo com cartas, você pode fazer um teste de perícia para "ler" um oponente, e tentar adivinhar como está a sua mão. Faça um teste de perícia; caso tenha sucesso, o oponente é obrigado a lhe revelar uma quantidade de cartas igual ao seu nível de sucesso. Ele pode, no entanto, resistir com um teste de perícia próprio para blefar e não se deixar ser lido, diminuindo o seu próprio nível de sucesso das cartas reveladas.

Em um jogo de tabuleiro, você pode fazer um teste de perícia para "voltar" um (em um teste Médio) ou até dois (teste Difícil) movimentos. Dentro do jogo, é como se você estivesse prevendo as respostas do adversário aos seus possíveis movimentos, ajustando sua estratégia de acordo. Você só pode fazer um teste por movimento.

Outras perícias e poderes podem ser usados, dependendo da criatividade do jogador. Telepatia, por exemplo, poderia, ao custo de 1 PM por carta, ter um efeito semelhante ao de ler o oponente descrito acima. Aparência Inofensiva poderia dar um bônus para resistir a ter suas cartas reveladas, enquanto Memória Expandida facilitaria a previsão de movimentos em um jogo de tabuleiro. Não temos espaço para prever o que poderia ser feito com cada vantagem do jogo, mas o mestre deve julgar com rigor e não deixar que os jogadores se sintam frustrados por não poderem usar uma vantagem de suas fichas.

Bagunce tudo!

Não tenha medo de misturar os minijogos sugeridos neste artigo, ou de ajustá-los e modificá-los para se adequarem mais à descrição do jogo que você tem em mente. Todas as regras acima são apenas sugestões básicas — dicas de como resolver certas situações, mas, em uma sessão de RPG, é impossível prever aquilo que os jogadores farão, e como tentarão resolver cada desafio. E essa é parte da graça!

Minijogos são divertidos porque são caóticos, e forçam os personagens a fazerem coisas que saem da sua rotina. Assim, valorize aqueles que conseguem pensar "fora da caixa", e, ao olharem suas fichas, encontram formas criativas de usar suas vantagens e habilidades.

Talvez um mago resolva conjurar *Terreno Escorregadio de Neo* na pista de corrida para atrapalhar os adversários — poderia funcionar como um obstáculo, reduzindo seu número de sucessos se falhar no teste de Habilidade. Um guerreiro pode querer usar seu Ataque Especial para empurrar um adversário para fora do jogo em uma disputa de sobrevivência; ele pode bem receber o bônus da vantagem no seu teste por isso, ou causar um redutor equivalente na esquiva do adversário.

Tente não se afastar muito da mecânica original, e reinterprete os bônus e efeitos desejados pelo jogador dentro dela. Como o próprio nome implica, minijogos devem ser *pequenos* — o ideal é manter o desafio enxuto e objetivo, mas isso não é razão para ignorar uma boa ideia que seja divertida de ver acontecer. Avalie cada sugestão com rigor e justiça e não deixe que a falta de uma regra específica impeça uma solução criativa de funcionar.

O importante, no fim das contas, é que seja divertido para todos — e isso inclui os próprios jogadores!

BRUNO SCHLATTER
e THIAGO ROSA

BASE DOCE BASE

Heróis também precisam de uma casa

Quem acompanha discussões de RPG em inglês com certeza conhece a expressão *"murderhobo"*. Traduzida livremente como "mendigo assassino", significa o tipo de personagem mais raso e inverossímil nos cenários de fantasia medieval — um aventureiro sem casa, sem raízes, que interage com o mundo apenas matando e destruindo o que vê pela frente.

Independente da conotação preconceituosa do termo, descreve um problema bem real: é difícil desenvolver histórias e estabelecer personagens recorrentes quando os protagonistas são completamente desligados do resto do ambiente. Uma aldeia foi destruída? Sem problemas, vamos para a próxima. O castelo caiu vítima de uma maldição? Há outro a duas semanas de viagem. Sem raízes, não há o que perder, os heróis não estão realmente investidos no resultado da história.

Já falamos sobre como lidar com comportamento assassino de personagens, então hoje vamos nos voltar à outra face desta mentalidade. Para que os protagonistas não sejam indiferentes ao resto do mundo, precisamos lhes dar uma casa. Uma base de operações.

Base é onde mora o coração

Já sabemos para que serve uma base: para criar raízes e possibilitar interação repetida com coadjuvantes. Então vamos ao próximo passo. O que é uma boa base? De onde partir?

Nossos melhores exemplos desta vez não estão na literatura, nem mesmo em filmes. Um escritor pode colocar o que quiser na página, sem se preocupar com "orçamento". Filmes não costumam durar o bastante para estabelecer uma base real — se os personagens voltam para casa, isso em geral ocorre só no fim. Nossos melhores exemplos serão séries de TV e desenhos animados. A razão é simples: é muito mais barato construir/desenhar um só cenário do que criar um novo a cada episódio. Assim, a narrativa destas mídias evoluiu para abraçar a necessidade prática, criando boa parte dos clichês de bases e estabelecendo o que reconhecemos como "o lar dos heróis".

Para começar, a base deve ser um exemplo do clima, atmosfera e tema da história. Ao olhar para a base, imediatamente devemos ser capazes de chutar com bastante precisão sobre o que é a série (ou, no nosso caso, os contos, romances ou campanha). *Buffy, a Caça-Vampiros* era, nas primeiras temporadas, uma série sobre adolescentes do ensino médio que investigavam e lutavam contra monstros. Assim, a base obviamente era a escola — em especial a biblioteca. Quase todo episódio tinha uma cena de pesquisa por tomos antigos e conhecimento proibido na biblioteca. O contraste de iluminação fluorescente e uniformes de *cheerleaders* com grimórios ancestrais dava o tom exato.

Os Thundercats tinham a Toca dos Gatos — uma fortaleza tecnológica com cara de pantera (!), mostrando explicitamente que o desenho tinha um misto de táticas medievais/antigas e ciência avançada, tudo isso com um toque felino. Repare que a base do He-Man *não* era o Castelo de Greyskull! Embora fosse a origem de seu poder, o castelo era sinistro e misterioso, não um lugar aonde o príncipe Adam ia para relaxar! A verdadeira base era o palácio de seus pais. Enquanto Greyskull sugeriria um tom macabro (sendo muito melhor como elemento de segundo plano), o palácio era um lugar de monarquia benevolente e mágica. Qualquer criança podia entender que seus habitantes eram os heróis!

Pense no que sua história deve ser e crie a base ao redor disso. É uma campanha militar, com os heróis fazendo missões especiais para o Exército do Reinado? Então a base deve ser uma fortaleza sempre cheia de soldados treinando, sargentos gritando ordens e oficiais planejando estratégias. É um embate entre os heroicos druidas e o avanço implacável da civilização devastadora? Então a base deve ser uma clareira pacífica, onde todos os animais convivem tranquilamente. É uma saga de dever, honra e intriga num ambiente nobre? Então a base perfeita é um castelo ou palácio, cheio de aristocratas, cavaleiros e bajuladores.

Não pense no que "faz sentido". Talvez para você seja absurdo que aventureiros de 1° nível sejam recebidos no castelo. Mas, se você os colocar no quartinho dos fundos da casa do ferreiro por "verossimilhança", os jogadores vão entender que a campanha é sobre plebeus comuns, não importa o que você fale em contrário. O que você *mostra* é sempre mais marcante do que o que você *diz*.

E com isso já entramos no próximo tópico: a base deve ser mais que um lugar onde os heróis recuperam PV. A base é um lar. Você não precisa provar nada nem ser "bom o bastante" para ter acesso a seu lar. Ele é inerentemente seu. Já vamos discutir isso.

Minha base minha vida

Certo, você já decidiu o que será a base. E aceitou quando eu falei ali em cima que a base serve para criar raízes etc. Mas eu fui um pouco picareta, não? Pulei toda uma

etapa para mergulhar na criação da base em si. Porque "criar raízes" é um conceito vago. Vamos voltar a isso.

Não existe nenhum sentimento sem sensação de pertencimento. Uma das razões pelas quais, no mundo real, muita gente vandaliza espaços públicos é que os vândalos não sentem que pertencem ao lugar, por uma série de motivos. De nada adianta inventar uma narrativa épica sobre o fim do mundo e a invasão de demônios de antimatéria se o que estiver em jogo for genérico e mal definido. Na verdade, se não houver algum tipo de base, todos podem até estar falando as palavras "salvar o mundo", mas na verdade estão tentando salvar as próprias vidas! Nada que não é delineado, descrito e mostrado na história efetivamente existe.

Assim, uma base é um microcosmo de tudo que está em jogo na história — o estilo de vida dos personagens, o que eles conhecem e o que os deixa à vontade. Ela exemplifica o que os heróis vão perder caso os vilões triunfem. Por isso a base deve ser pacífica e acolhedora. Se a base é uma instituição que exige algum tipo de provação (como uma universidade, sede de ordem de cavalaria ou QG de uma sociedade secreta), a entrada dos protagonistas deve ter ocorrido antes do início da história, para que o público sinta que eles "sempre pertenceram" ao lugar. Não mostre a base rejeitando os personagens ou duvidando deles. Eles têm direito de estar lá desde o início, porque aquela é sua casa.

Assim como qualquer elemento de uma história, a base pode ter muitas roupagens, mas em última análise é feita de experiências e personalidades humanas. Mesmo que estejamos falando só do lugar físico, muitas vezes usamos adjetivos como "sério", "divertido", "alegre", "sinistro"... Coisas que também descreveriam uma pessoa. A base tem uma personalidade, um "rosto" que o público (jogadores ou leitores) adivinha a partir de suas características e do que acontece ali. E o melhor jeito de dar esta cara é através de pessoas — personagens coadjuvantes que povoam a base. Preste atenção nisso. Os protagonistas podem ter muitos aliados, mas eles *moram* na base, real ou metaforicamente. Mesmo que voltem para sua casa no fim do dia (como Buffy Summers), a história mostra mais a base do que o lugar onde dormem e escovam os dentes. Assim, as pessoas que moram na base não são apenas seus amigos. São sua *família.*

E qual é a diferença?

Todo mundo conhece instintivamente a diferença entre amigos e família. Amigos são pessoas em quem podemos confiar, que nos tratam bem e que tratamos bem. Não brigamos muito com amigos (pelo menos não a sério). Se há uma grande incompatibilidade de personalidades entre dois amigos, eles não continuarão sendo amigos por muito tempo. Já família (inclua ou não parentes) é feita de pessoas com quem concordamos em conviver mesmo que haja diferenças que tornariam amigos incompatíveis. É claro que no caso de relações tóxicas devemos nos afastar, mas quando alguém faz parte da família, o termo "gostar" perde um pouco o sentido. Você gosta daquela pessoa? A resposta pode não ser simples. Ela é *da família*... Talvez ela o irrite, talvez haja desavenças, mas existe um tipo de confiança e intimidade que suplanta tudo isso. Não é por acaso que sitcoms costumam mostrar grupos de amigos que tomam café da manhã juntos, entram na casa um do outro sem bater na porta... É uma relação de família.

Quando criar a base, imagine que seus protagonistas terão esse tipo de relação com os coadjuvantes que você inserir lá. Quaisquer rivalidades ou rixas que haja entre as pessoas da base deve ficar como "brigas de irmãos", desavenças que serão esquecidas no instante em que alguém de fora ameaçar qualquer um dos brigões. Se houver ameaça real dentro da base, isso significa que o elemento ameaçador não faz parte da família. A base logo deixará de ser uma base, passando a se tornar só mais um local de insegurança. Às vezes isso significa que a verdadeira "base" será o quarto de um dos personagens, algum porão secreto ou outro lugar escondido dentro do complexo maior. Às vezes significa que os personagens logo sairão da base — mesmo que você esteja escrevendo e teoricamente tenha controle total sobre seus heróis, verá que é cada vez mais difícil arranjar justificativas para que eles permaneçam lá.

A propósito, esse é nosso próximo tópico. Para que haja uma base, não basta sua necessidade narrativa. Os personagens precisam ter uma razão para ficar na base.

Na base e de volta outra vez

Por que diabos seus protagonistas vão voltar para a base de novo e de novo? Na vida real ou em obras que se passam no mundo atual, a resposta é simples: porque eles precisam de um lugar para morar. Até mesmo o herói de ação menos realista se torna absurdo quando nunca vai para casa, nunca se deixa descansar em lugar nenhum. Assista à versão mais recente de *The Tick* para ver na prática como é bizarro um herói que não tem para onde voltar.

Mas isso só no nosso mundo. Na fantasia medieval, "não ter casa" é plenamente aceitável.

Por alguma razão, a desconexão de personagens de fantasia com as necessidades que percebemos no mundo real é

muito maior. Assim, aceitamos que os heróis vivam viajando ou dormindo em estalagens, sem residência fixa. Seria o equivalente a alguém que acampa ou dorme em quartos de hotel todos os dias. É estranho, não? Mesmo assim, o público aceita. Então você precisa lhes dar um bom motivo para que a base exista.

O primeiro e maior motivo é segurança, seguido de perto por conveniência. Não importa o quão poderosos seus heróis sejam, a noção de não precisar fazer turnos de guarda, montar acampamento e descobrir um local seguro a cada noite sempre será atrativa. Por isso, resista à tentação de fazer o episódio de "ataque à base" ou a inserir um traidor na base. Você quer deixá-la o mais atraente que puder. Ofereça aos heróis coisas que no mundo lá fora são raras ou caras. Em RPG, o jeito mais fácil de implementar isso é fazer com que o descanso na base sempre seja confortável (aumentando os pontos de vida recuperados) e disponibilizar cura de graça.

Lembre-se: a base deve aceitar os personagens implicitamente. Assim, mesmo que seja uma estalagem ou pensão, arranje uma desculpa para que os heróis não precisem pagar para estar lá, ou pelo menos que o preço seja muito reduzido. Caso contrário, eles tratarão a base como qualquer estalagem, podendo mudar de "casa" conforme sua conveniência ou localização atual. Como, na base, eles vivem em família, qualquer serviço que não seja muito arriscado ou custoso deve também ser gratuito. Ou você acha normal que familiares cobrem uns dos outros por pequenos favores do dia a dia?

Mas nem só de regalias é feita a convivência na base. Para que os heróis pertençam a ela, você precisa fazer com que eles também invistam recursos e esforço. Assim, os coadjuvantes pedem favores e serviços de igual valor. Esse tipo de pedido criará uma noção de responsabilidade mútua com as pessoas da base. Os protagonistas devem sentir que, ao não voltar, estarão abandonando pessoas que dependem deles em algum nível. Mais do que isso: os heróis podem dar sua própria cara para a base, fazendo alterações e transformando-a à medida que a história progride. Uma parte deles estará na base, garantindo que ela não é descartável.

Em RPG, a melhor forma de fazer isso é algum "chefe" da base (oficial, taverneiro, nobre...) designando tarefas para cada aventureiro com base na sua especialidade. A caçadora fica responsável por patrulhar os arredores, o

guerreiro deve treinar os novatos, a maga é encarregada de usar a bola de cristal para procurar sinais de problemas... Atividades simples, que consomem pouco tempo de jogo, mas que não podem ser desempenhadas por qualquer NPC pé-rapado. Hóspedes não precisam lavar a louça, mas quem é da família leva um puxão de orelha se não fizer sua parte!

Em ficção, tudo isso se torna um pouco mais complicado. Você não vai realmente fazer o leitor se esforçar mais do que o normal, não importa quantas descrições de tarefas do herói você insira na narrativa. Assim, o vínculo com a base vai existir através das pessoas.

As principais relações emocionais do herói no início da narrativa devem estar na base. Figuras paternas e maternas, melhores amigos, rivais... Todos estarão na base. Estabeleça essas relações de maneiras bem diretas, mesmo que soem como clichês. O mentor que manda o herói treinar, o competidor que sempre se sai só um pouco melhor do que ele, o melhor amigo que ri de sua cara... São relações primordiais, verdadeiros moldes aos quais encaixar esses membros da família. Por mais que possa haver cobrança ao herói, não faça com que esses coadjuvantes o impeçam de cumprir seus objetivos, por mais insanos e errados que esses objetivos sejam! Pouca coisa irrita mais o público do que um coadjuvante recorrente que "segura" a história, impedindo que ela progrida. Em *Breaking Bad* (fazia tempo que a gente não citava, né?), Skyler estava coberta de razão ao cobrar honestidade e transparência de seu marido. Mesmo assim, boa parte do público a odiava porque suas interações eram essencialmente travas para a narrativa!

Tudo que é conhecido é confortável de certa forma. Assim, a repetição e reforço dessas relações estereotípicas vai criar um padrão e um ritmo que fará o público se apegar à base de seu herói. A volta para a base será como uma *cutscene* num videogame, como um momento de descontração num filme tenso. É quando não precisamos estar com os nervos à flor da pele. Algo familiar e relaxante.

#Fiquenabase

Invariavelmente, haverá uma história que se passa toda na base. Em séries, muitas vezes isso ocorre porque outros episódios estouraram o orçamento e é preciso filmar em uma só locação já construída. Em outras mídias, em geral a história na base acontece porque é preciso "prender" dois ou mais personagens num só lugar para justificar suas interações. De qualquer forma, essas tramas se dividem em duas categorias principais: desenvolvimento de relações e ataque à base.

Uma história de desenvolvimento de relações acontece quando existe algo não resolvido entre dois ou mais personagens. Pode ser um segredo, uma mágoa ou mesmo uma paixão ainda não declarada. Os personagens até agora conseguiram evitar o assunto, mas então algo acontece para obrigá-los a ficarem fechados juntos. Mais cedo ou mais tarde, eles colocam para fora o que estava guardado.

Em séries cômicas, o maior clichê é o episódio em que os personagens precisam capturar um rato — esse conceito foi explorado até mesmo na nossa querida *Breaking Bad*, no episódio da mosca. Pessoas "de fora" não podem ficar sabendo que o rato está à solta, ou então existe algum limite de tempo para sua captura. Assim, os personagens são obrigados a trabalhar juntos dentro da base. Suas ações para cumprir a tarefa são metáforas de seus sentimentos e segredos. Isso dá margem para que as emoções comecem a vazar.

Quer um exemplo? Digamos que os aventureiros estão passando a noite na torre do arquimago. O arcano recebe um pedido de ajuda urgente e pede licença, dizendo que vai voltar de manhã. Assim que ele sai, algo dá errado: diabretes invadem a torre, algum experimento cria vida e se liberta... O grupo não quer perder a amizade do arquimago, notoriamente ranzinza e recluso. Assim, precisa resolver o problema dentro da torre antes do amanhecer. A paladina guarda mágoa do ladino porque ele mentiu? Logo virá a acusação de que o problema foi culpa do ladino, dando margem ao início da discussão. O clérigo está decepcionado porque a bárbara matou um inimigo rendido? Isso vem à tona quando ela trucida um dos diabretes. É claro, você não pode forçar as interações quando estiver mestrando, precisa se contentar com o que os jogadores decidirem interpretar. Mas se souber inserir analogias ao que está "não dito", há grande chances de que jogadores interpretativos mordam a isca.

Mas não precisamos caçar ratos para fazer um episódio de desenvolvimento de relações. Outras boas alternativas são uma entidade ou evento que mantém os personagens presos (misturando com o conceito de ataque à base) e uma comemoração ou ocasião especial. No primeiro caso entram os "episódios de insônia" (os personagens não conseguem dormir, então passam a noite toda desenvolvendo suas relações de diferentes formas, vale também para o "episódio da falta de luz", "a chave quebrou na fechadura", "todos estão atrasados"...). No segundo temos os "especiais de Natal" (os personagens não podem ou não querem sair da base para alguma comemoração que normalmente acontece fora, então ressignificam suas relações com o pessoal da base, assumindo o papel de pais/mães/irmãos/esposos uns dos outros).

Mas o conceito de uma entidade ou evento que invade a base e prende os personagens é algo maior... Algo que entra na grande categoria de ataque à base, quando finalmente vamos quebrar essa muralha de segurança.

All your base are belong to us

Mais cedo ou mais tarde, você vai fazer a base ser atacada — ou se voltar contra os heróis. Isso é algo que deve ser feito com muito cuidado e apenas raramente. De preferência, a base só sofrerá um único ataque significativo em toda a história. Caso contrário, começará a perder sua característica de base.

O jeito mais inofensivo de conduzir um ataque à base é inserir uma entidade ou evento muito poderoso, como mencionamos ali em cima. Isto não fere tanto a integridade da base porque a entidade não quer destruir os heróis. Ela quer entendê-los ou manipulá-los, talvez até atormentá-los, mas não matá-los. Os heróis precisam interagir com a entidade, o que os obriga a falar explicitamente o que esteve implícito por todo este tempo. Por exemplo, um deus esquecido despertou dentro da base. Ele acha que a humanidade é um erro e vai acabar com todos nós. Os heróis não têm poder para derrotá-lo, mas podem convencê-lo de que a humanidade vale a pena. Ele então questiona: como assim a humanidade vale a pena se vocês vivem brigando? Por que eu pouparia uma raça que trai seus próprios amigos? Só desenvolvendo suas relações os personagens podem salvar o dia (e o mundo).

Mas não precisamos ir para o lado sobrenatural: talvez todos estejam presos na base por causa de um desastre. O medo da tragédia iminente faz todos mostrarem o que estavam escondendo. Pode ser até o "episódio de quarentena": os heróis precisam ficar isolados ou esperar por um determinado tempo até que uma doença/maldição/veneno se resolva sozinha. *Brooklyn Nine Nine* já fez um punhado de episódios com este exato modelo.

Mas a base continua oferecendo certa segurança. E quando a segurança desabar por completo?

Quando inimigos invadem a base, coadjuvantes da base traem os heróis ou a própria base se volta contra eles (o "episódio da Sala de Perigo"), isso é uma quebra de paradigma, uma perda de inocência. Você até pode inserir este elemento no meio de uma história maior, mas nada nunca mais será igual. Inconscientemente, seu público vai notar que o mundo fantástico/perigoso das aventuras agora permeia a base. Qualquer coadjuvante, por mais querido que seja, pode ser um traidor. Nunca mais haverá relações verdadeiramente familiares. Qualquer investimento na base será medido com outros olhos, porque agora sabemos que tudo pode ser destruído.

Acha que estou sendo dramático? O Triskelion foi tomado pela Hydra em *O Soldado Invernal*, relativamente no início do ciclo dos filmes da Marvel. Depois disso, nunca mais foi uma base confiável! Nossos heróis se sentem mais à vontade na torre, no apartamento de Steve Rogers, na nave dos Guardiões da Galáxia e até na casa do Thor barrigudo. Quase todos os filmes que vieram depois disso lidaram com algum tipo de conflito entre heróis: *Guerra Civil*, *Thor Ragnarok*, o próprio *Ultimato*... A pouca noção que os heróis tinham de "casa" se perdeu e se fragmentou. *Game of Thrones* experimentou o mesmo com o ataque a Winterfell. Até a série se desviar dos livros, era um uso perfeito deste tipo de trama — Winterfell caiu e os irmãos Stark se afastavam cada vez mais um do outro. Quando o castelo foi reconstruído em tempo recorde e a família voltou a morar lá, nada nunca mais foi o mesmo. A própria resistência ao Rei da Noite foi um episódio fraco. Não acreditamos que Winterfell poderia resistir a um ataque sobrenatural, já que tombou frente a um ataque mundano.

O melhor uso de um episódio de ataque à base é na verdade uma despedida. Quando a base não se torna mais confiável, é porque os personagens estão "grandes demais" para ela e precisam alçar voo. É algo melancólico e agridoce. Na terceira temporada, Buffy e seus amigos *explodem* a escola como único meio de destruir o diretor, que tinha se transformado num demônio! A escola não era mais segura, então os próprios heróis puseram fim nela. É a metáfora perfeita para o momento da vida em que não podemos mais ficar presos ao passado.

Não há lugar como a base

Bases podem ser um elemento muito importante para uma história, quase um personagem por si só. Construa uma boa base e veja as raízes de seus heróis ficando profundas e fortes. Se você tiver muito sucesso, eles começarão até a falar com a base, como se fosse uma pessoa! Ou você nunca viu personagens de sitcoms se despedindo de seus apartamentos?

E já viu alguém falar com um quarto de estalagem ou barraca na floresta?

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 90

A TORRE DE ÉREBO ESTÁ CAINDO?

Um dos lugares mais afamados e temidos de toda Sambúrdia parece estar com os dias contados. Recentemente, após relatos de uma até então inexplicável onda de energia arcana nas proximidades, a terrível Torre de Érebo não apenas teve suas estruturas abaladas como parece estar pouco a pouco inclinando em direção ao poente. Os danos à estrutura parecem irreversíveis e deve ser questão de tempo para que ela caia em definitivo.

Érebo foi um poderoso e conhecido mago que no passado assolou toda a região norte do continente, atacando inúmeros vilarejos e causando dor e sofrimento como poucos já o fizeram na história recente de Arton. É sabido que ele foi o responsável por amputar o braço da criança que, anos depois, se tornaria o famoso e agora saudoso herói Arkam Braço-Metálico.

Testemunhas no local relataram que, ao inclinar, a gigantesca Torre acabou revelando o acesso a uma ala subterrânea que estaria desprotegida. Contudo, o desafio continua sendo de alto risco para qualquer um disposto a tentar a sorte nos corredores da torre mágica. Especialmente devido ao seu proprietário.

Até onde se sabe, Arkam nunca conseguiu se livrar em definitivo de Érebo, apesar de ambos terem se enfrentado inúmeras vezes ao longo dos anos. Mesmo que tenha diminuído consideravelmente seus ataques, não há provas de que ele tenha sido definitivamente derrotado ou morto por algum grupo de aventureiros mais sortudo ou bem treinado. A chance do velho mago continuar vivendo em algum lugar da torre é real.

Monstros em Trandia

Famoso em todo mundo como um lugar de extremo perigo e possibilidades de ganho para aventureiros corajosos o suficiente, o Mar Negro é conhecido não apenas pela presença de piratas sanguinários, mas também de inúmeros monstros marinhos. Parte deles, provenientes de Galrasia, a ilha selvagem famosa pela presença de criaturas únicas, só vistas ali.

Porém, assim como toda a região, Galrasia não passou incólume pela queda da Flecha de Fogo. Ondas gigantescas quebraram de encontro às encostas íngremes da ilha, enquanto turbilhões e redemoinhos provocados pelos fragmentos do meteoro arrastaram algumas criaturas gigantes até as imediações da costa de Petrynia. Especialmente nas proximidades de Trandia.

Esse braço de terra que abriga a pequena cidade pesqueira sempre foi afetado pela existência de monstros que se aproximavam da costa em busca de alimento, provavelmente por suas águas serem muito mais rasas e repletas de peixes se comparada a outros portos famosos do reino, como Malpetrim e Altrim. Ou, em vez disso, a própria presença de monstros é que mantinha os navegadores longe dali.

O prefeito de Trandia, o minotauro Agurius Sirius, estuda inclusive realizar um festival de caça aos monstros gigantes na cidade, buscando fundos através dos gastadores aventureiros para as reformas necessárias no porto e em boa parte dos prédios afetados. Com ou sem festival, aventureiros habituados a lutas contra criaturas marinhas serão muito bem-vindos.

Prêmio para bardos em Trebuck

Amara Alavin, proprietária da Taverna Flor de Prata em Prodd, está convocando bardos próximos da região para participarem do seu tradicional concurso de contação de histórias. Edições passadas deram oriogem a obras hoje conhecídissimas entre as cortes artoniadas como "O Pântano de Sombras" e "Sem Tibares para a Morte". Este ano, porém, é especial, pois o prêmio é nada menos que um raro e inestimável rubi da virtude!

Os rubis se tornaram famosos durante a saga do herói misterioso conhecido como Paladino de Arton, e se espalharam pelo mundo há muitos anos. Até então, seus paradeiros eram ignorados.

Exceto por um deles, pelo visto. Amara não revela como conseguiu o rubi, embora tenha sido questionada mais de uma vez, mas está ansiosa pelas histórias que irá ouvir muito em breve. Há inclusive quem tema uma tentativa de roubo antes da conclusão da competição, e boatos correm que a dona da taverna estaria interessada em segurança especializada. Inúmeros grupos de aventureiros já se mostraram interessados e o pagamento promete estar à altura.

Não há certeza sobre quem serão os avaliadores na contenda, mas nomes de inúmeros heróis famosos já se fizeram presentes. Como tradicionalmente ocorre, a própria Amara irá participar e a taverna irá mudar de nome, adotando o título da história campeã.

Invasão dos visionários

Desde o início do ano de 1416, cresceu consideravelmente em todas as cidades artonianas o número de supostos videntes. Seja através das ervas de chá restantes em uma chícara, seja analisando as entranhas de um pobre bode velho, a prática acontece de formas cada vez mais criativas. Como não poderia deixar de ser em uma ocasião como essa, alguns espertalhões lucram com isso, enganando desavisados.

Parece um negócio lucrativo pelo simples fato de que algumas premonições realmente se concretizam. Sem certeza de quem fala a verdade e quem não fala, as autoridades lutam para manter tudo sob controle e evitar que o charlatanismo se difunda em larga escala.

Nesse sentido, algumas das previsões passaram a ser estudadas pela cátedra de futurologia da Academia Arcana, chefiadas por Madame Blavatsky. A maioria é descartada, mas os casos verdadeiros impressionam: como as previsões para o final da Guerra Artoniana e o destino de inúmeros reinos envolvidos no conflito.

De acordo com a maga, essa explosão de previsões pode ter alguma relação com a difusão da arte da cronomancia — o estudo da passagem do tempo. Entretanto, ela acredita que tudo isso pode ser apenas algum tipo de tendência passageira.

A própria Blavatsky, talvez uma das magas mais famosas de todo o mundo por suas previsões certeiras, fez sua própria profecia: toda essa onda de novos adivinhadores deve acabar nos próximos quatro anos, em meados de 1420.

GOBLINS DE VALKARIA

Sim, em T20 você pode ter companheiros do além!

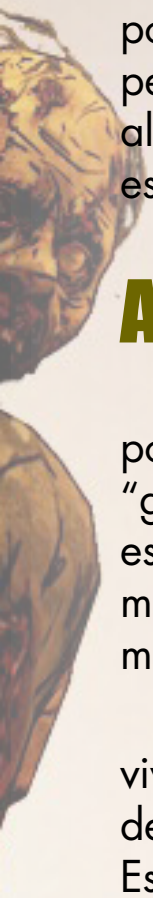
Michonne de *The Walking Dead:* uma tradicionalista

MEU AMIGO MORTO-VIVO

Esqueletos, zumbis, carniçais, múmias! Um arsenal de mortos-vivos está à disposição dos necromantes aventureiros em *Tormenta20*. Mas eles querem mais! Alguns praticantes das trevas se deleitam em reanimar corpos de monstros derrotados para transformá-los em lacaios eternos.

No entanto, alguns necromantes e acólitos de Tenebra, membros de um seleto grupo conhecido como Conselheiros da Dragão Brasil, tem enviado pergaminhos de altíssimo garbo sobre as peculiaridades da nossa querida magia *Servo Morto-Vivo*, levantando (HÁ! Entendeu?) uma série de dúvidas a respeito da arte da não-vida.

Tecnicamente, essa magia permite que um jogador use seus pontos de mana e certos componentes materiais para reanimar um cadáver, transformando-o em um aliado que pode seguir comandos específicos. Porém, certas regras (e pequenas erratas) são necessárias para entender como esses aliados funcionam. Me acompanhem enquanto dissecamos essa magia maravilhosa (ok, parei)!



Aliados e Monstros

Efetivamente, o que a magia faz é transformar o corpo alvo em um morto-vivo com o tipo apropriado para o "grau de decomposição", entre um zumbi para cadáveres e esqueleto para ossadas. Alguns aprimoramentos alteram e melhoram o tipo de morto-vivo criado, como vamos abordar mais a frente.

A primeira opção dessa magia é ordenar que os mortos-vivos criados por você te acompanhem de perto como *aliados* de um tipo e nível determinados pelo aprimoramento escolhido. Essa mecânica segue totalmente as regras de Aliados descritas na sessão de NPCs do Capítulo 6 em ***Tormenta20***, e são muito fáceis de aplicar, bastando um pouco de criatividade para explicar o funcionamento do aliado. Inclusive, o número de mortos-vivos que você pode ter como aliados ao mesmo tempo segue o limite da regra de aliados, independentemente de quantos servos estão sob seu controle.

Já a segunda parte é um pouco mais complicada. A magia diz que pode ordenar que ele "proteja um local específico", tornando-se essencialmente uma criatura que usa as estatísticas de monstros. Quando se trata de um cadáver humanoide, faz sentido usar as fichas de mortos-vivos com essa forma, como zumbis e esqueletos, mas, e quando o alvo é o corpo de uma criatura dos outros tipos listados, animal e monstro? Bom, as respostas estão no livro, mas ligeiramente ocultas no meio das regras de criaturas.

O cadáver de uns é o tesouro de outros

Cadáveres de animais e monstros obviamente vão gerar mortos-vivos com formas e tamanhos diferentes dos de base humanoide. Como em *Tormenta20* não existem regras publicadas para modelos, o mestre precisará ser criativo e entender bem as intenções de design de criaturas para fazer os ajustes necessários. Para facilitar o processo, vou usar um exemplo prático no passo a passo: digamos que nossa querida (e poderosa) hynne necromante Elvira quer usar *Servo Morto-Vivo* para reanimar um cadáver de uma Centopéia-Dragão.

A primeira parte é verificar se os níveis da criatura original ainda cabem no limite de servos da personagem. Elvira é uma arcanista de 13° nível e, portanto, pode ter até 16 níveis de lacaios, mais do que suficiente para os 13 níveis da centopéia-dragão.

Depois, Elvira deve escolher como quer reanimar a centopéia. Como o monstro foi recentemente derrotado por seu grupo, o cadáver está "fresco" e se tornaria um zumbi. Mas vamos destrinchar as opções de Elvira para dar exemplos de como essa magia é versátil!

Opção 1: Elvira usa a versão padrão da magia. Ela precisa de um ônix negro (T$100), e gasta uma ação completa e 9 PM para erguer a centopeia como um zumbi. Primeiro ela deve definir o tipo de aliado que a centopeia zumbi será, entre ajudante, atirador, combatente, fortão, guardião ou montaria. Ela decide que a centopeia é um monstro poderoso demais para servir apenas de transporte, então escolhe o tipo Guardião Iniciante. Agora, para a parte divertida: as estatísticas da centopeia-zumbi.

Nível de Desafio: a centopeia mantém o seu ND original, principalmente para efeitos de quantos servos o necromante pode ter sob seu controle.

Tipo e Nível: o tipo da criatura muda para morto-vivo, mas seus níveis e tamanho se mantêm. Isso irá alterar o os Pontos de Vida, perícias e habilidades.

Pontos de Vida: como um monstro de 13° nível e Constituição 29 (Mod. +9), a centopeia viva tinha 247 PV (PV 10 + mod. Con por nível). Com a mudança de tipo, seu cálculo

passa a ser 4 + mod. Con por nível, diminuindo seu total de PV para 169.

Perícias: como monstro, a centopéia era treinada em Fortitude, Reflexos e outras 2 perícias, que no caso são Luta e Percepção (é possível descobrir avaliando os bônus na ficha). Como um morto-vivo, suas perícias mudam para Vontade e outras 4. No caso, o ideal é sempre deixar a ficha o mais fiel possível ao original, então vamos utilizar essas "outras 4" para manter Fortitude, Luta, Reflexos e Percepção, apenas adicionando Vontade à lista.

Habilidades: aqui é a parte mais tensa. Tecnicamente, um cadáver reanimado perde todas as habilidades que tinha em vida — afinal, o esqueleto de um mago não sai por aí soltando bolas de fogo! Nesse caso, o dano de fogo no ataque de mordida, e as habilidades *Aura de Calor* e *Engolir*, que estão diretamente ligadas ao funcionamento natural do corpo da centopeia, são descartadas. No entanto, como o cadáver ainda tem uma bocarra enorme, manter a habilidade Agarrar Aprimorado parece fazer sentido. Use sempre o bom senso ao invés das regras em casos como esse, e busque sempre a aprovação do mestre.

Ela também recebe todas as as habilidades de seu novo tipo, que são: imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono e venenos, não precisar respirar, alimentar-se e dormir, sofre dano por magias de cura e recupera PV com dano de trevas, além de visão no escuro.

Atributos: esqueletos e zumbis não possuem valor de Inteligência.

Então a ficha da nossa centopéia-zumbi ficaria assim:

Centopeia-zumbi

Morto-vivo 13, Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +11, visão no escuro

Defesa 26, **Fort** +19, **Ref** +13, **Von** +11

Pontos de Vida 16;

Deslocamento 15m (10q), escavar 6m (4q);

Corpo a Corpo Mordida +24 (2d8+12)

Agarrar Aprimorado (Livre) Quando a centopeia-zumbi acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +29).

For 35, Des 17, Con 29, Int —, Sab 12, Car 10.

Opção 2: Elvira usa o aprimoramento para criar um "carniçal". Ela precisa de um ônix maior e mais valioso (T$500), e gasta uma ação completa e 9 PM para erguer a centopeia como um tipo poderoso de zumbi, conhecido como carniçal. Nesse caso aplicam-se todos os ajustes da primeira versão, com os seguintes ajustes:

Atributos: o valor de Inteligência da criatura muda para 2.

Habilidades: recebe as habilidades especiais Febre do Carniçal e Paralisia (veja na ficha abaixo). Se por algum motivo não fizer sentido dar um ataque de mordida para a criatura, o mestre deve definir uma nova arma natural. Criaturas que virem carniçais por causa da doença não estão sob controle do conjurador!

Centopeia-carniçal

Morto-vivo 13, Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +11, visão no escuro

Defesa 26, **Fort** +19, **Ref** +13, **Von** +11

Pontos de Vida 169

Deslocamento 15m (10q), escavar 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +24 (2d8+12);

Agarrar Aprimorado (Livre) Quando a centopeia-zumbi acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +29).

Febre do Carniçal: transmissão por ferimento (mordida); Fort (CD 16). Uma criatura que falhar no segundo teste tem febre alta, vômito e tremores, ficando indefesa por um dia. No final do segundo dia, deve fazer um terceiro teste; se falhar, a criatura morrerá e, se for um humanoide, irá se erguer como um carniçal na próxima meia-noite.

Paralisia: uma criatura atingida pela mordida do carniçal deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 16) ou ficará *paralisada* por 1d4+1 rodadas.

For 35, Des 17, Con 29, Int 2, Sab 12, Car 10.

Perícias Atletismo +18, Furtividade +10

Opção 3: Elvira usa o aprimoramento para criar uma "sombra". Ela precisa de um ônix maior e mais valioso (T$500), e gasta uma ação completa e 9 PM para macular o espírito da centopéia, criando um tipo de espírito de trevas conhecido como Sombra.

Aqui também se aplicam os mesmos ajustes e mudanças da **Opção 1**, mas com algumas diferenças, sendo a princi-

pal dela o fato de uma Sombra ser uma criatura incorpórea!

Incorpóreo: criaturas incorpóreas não tem corpo físico, e por isso só podem ser afetadas por armas mágicas, magias ou outras criaturas incorpóreas. Elas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los, pois não têm valor de Força, usando seu modificador de Destreza para calcular seu bônus de ataque.

Deslocamento: substitui seus deslocamentos naturais por Voo 18m (12q).

Ataques naturais: Uma criatura erguida como uma sombra também perde todos os seus ataques e armas naturais, sendo substituídos por um *Toque Sombrio* (veja a ficha da Sombra mais adiante), e sua perícia Luta passa a ser baseada em Destreza.

Habilidades: a criatura recebe as habilidades Espreitar na Escuridão e Vulnerabilidade à Luz. Também perde qualquer habilidade que dependa de Força ou ataques corpo a corpo, como Agarrar Aprimorado.

A ficha da centopeia-sombra fica então:

Centopeia-sombra

Morto-vivo 13, Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +11, visão no escuro

Defesa 26, **Fort** +19, **Ref** +13, **Von** +11, incorpóreo

Pontos de Vida 169

Deslocamento Voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Toque Sombrio +13 (1d10 de trevas + 1d10 de frio), uma criatura viva atingida deve fazer um teste de Vontade (CD 17), se falhar perde 1d4 PM.

Espreitar na Escuridão a sombra fica invisível (como a magia *Invisibilidade*) em locais de penumbra ou escuridão, recebendo +20 de bônus em testes de Furtividade e camuflagem total.

Vulnerabilidade à Luz uma sombra exposta à luz de uma tocha ou mais forte perde a característica de incorpóreo.

For —, Des 17, Con 29, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias Furtividade +9

Opção 4: Elvira usa o aprimoramento para criar uma "múmia". Ela precisa de ferramentas de embalsamar (no valor de T$ 1.000), e gasta uma ação completa e 13 PM para embalsamar o corpo da centopéia-dragão, criando um tipo poderoso de zumbi inteligente.

Atributos: a criatura mantém seu valor original de Inteligência e sua habilidade fala, caso tenha.

Habilidades: recebe 1PM por nível e as habilidades Afastar Infiéis e Poder Ancestral — assim, ela mantém uma de suas habilidades de quando estava viva, à escolha do criador (mas sujeito à aprovação do mestre). No caso, vamos escolher a Aura de Calor.

A ficha da nossa centopéia-múmia ficaria a seguinte:

Centopeia-múmia

Morto-vivo 13, Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +11, visão no escuro

Defesa 26, **Fort** +19, **Ref** +13, **Von** +11

Pontos de Vida 169

Deslocamento 15m (10q), escavar 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +24 (2d8+12)

Agarrar Aprimorado (Livre) Quando a centopeia-zumbi acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +29).

Aura de Calor Quando enfurecida, esta criatura emana um calor intenso. No início de cada turno da centopeia-dragão, todas as criaturas em alcance curto sofrem 4d6+9 pontos de dano de fogo.

For 35, Des 17, Con 29, Int 2, Sab 12, Car 10.

Perícias Atletismo +18, Furtividade +10

Amigos do além

Aqui estão algumas fichas de mortos-vivos citados na magia que não estão listados nas ameaças do Livro Básico.

Carniçal

Carniçais são humanoides nojentos muito magros, com os ossos protuberantes aparecendo por baixo da pele seca de aspecto apodrecido. Não têm pêlos nem cabelos, mas sua boca apresenta dentes salientes, afiados e ameaçadores.

Carniçais são tidos por muitos como os piores carniceiros de Arton. Vagam por tumbas, cemitérios, necrópoles e campos de batalha em busca da carne de criaturas mortas — de preferência seres inteligentes, como humanos, elfos e anões.

Dizem que estas criaturas surgem com a morte de uma pessoa que em vida experimentou o canibalismo. Isso pode ou não ser verdade, mas explica os hábitos detestáveis destes seres. Outros acreditam que o pecado da gula resulta em novos carniçais.

Os carniçais espreitam suas vítimas, atacando de surpresa assim que surge a oportunidade.

Carniçal ND 3

Morto-vivo 9, Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +8, visão no escuro

Defesa 18, **Fort** +6, **Ref** +7, **Von** +8

Pontos de Vida 54

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (1d6+6, 19) ou 2 garras +12 (1d4+6).

Febre do Carniçal: transmissão por ferimento (mordida); Fort (CD 16). Uma criatura que falhar no segundo teste tem febre alta, vômito e tremores, ficando indefesa por um dia. No final do segundo dia, deve fazer um terceiro teste; se falhar, a criatura morrerá e, se for um humanoide, irá se erguer como um carniçal na próxima meia-noite.

Paralisia: uma criatura atingida pela mordida do carniçal deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 16) ou ficará *paralisada* por 1d4+1 rodadas.

For 22, Des 16, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 2

Perícias Atletismo +14, **Furtividade** +11

Sombra ND4

Sombras são criaturas de Tenebra. Têm forma mais ou menos humanoide, feita de escuridão. Odeiam a vida e a luz igualmente, e seu simples toque é suficiente para transmitir o frio da morte, drenando a energia de suas vítimas.

Sombras são agressivas e predatórias, sempre em busca de criaturas vivas para atormentar e destruir. Não falam de maneira inteligível para os ouvidos mortais, mas o simples fato de ser perseguido por uma criatura cujo toque drena suas forças é suficiente para qualquer um entender que a melhor estratégia é fugir.

Sombras espreitam em lugares escuros. A escuridão torna as sombras ainda mais ameaçadoras, pois nessa situação ficam praticamente invisíveis. Entretanto, uma sombra pode aparecer em qualquer lugar, a qualquer momento, e suas vítimas provavelmente não vão nem desconfiar de sua presença até que seja tarde demais.

Morto-vivo 9, Médio

Iniciativa +15, **Percepção** +9, visão no escuro

Defesa 19, **Fort** +6, **Ref** +11, **Von** +9, incorpóreo

Pontos de Vida 54

Deslocamento Voo 12m (6q)

Corpo a Corpo Toque Sombrio +15 (1d10 de trevas + 1d10 de frio). Uma criatura viva atingida deve fazer um teste de Vontade (CD 15). Se falhar, perde 1d4 PM.

Espreitar na Escuridão A sombra fica invisível (como a magia *Invisibilidade)* em locais de penumbra ou escuridão, recebendo +20 de bônus em testes de Furtividade e camuflagem total.

Vulnerabilidade à Luz Uma sombra exposta à luz de uma tocha ou mais forte perde a característica de incorpóreo.

For —, Des 18, Con 14, Int 9, Sab 12, Car 13

Perícias Furtividade +15

Múmia

Múmias são cadáveres especialmente embalsamados, preparados para resistir à passagem dos séculos e garantir à alma uma viagem tranquila ao reino dos mortos. Em Arton, esta prática é especialmente comum entre certos povos do Deserto da Perdição, parte de ritos de sepultamento de muitas tribos que veneram o Deus Sol, considerada até mesmo uma honraria.

São soldados e clérigos valorosos de eras passadas, sepultados ao lado de seus comandantes, que habitam tumbas enormes ou grandes complexos de templos, mantendo uma vigília eterna como guardiãs e protetoras dos corpos, tesouros e segredos de reis, nobres, sacerdotes e tudo aquilo enterrado com eles — de animais de estimação a itens mágicos poderosos. Não são poucos os cadáveres de pretensos saqueadores espalhados em um lugar protegido por uma múmia.

Múmias parecem cadáveres secos e enrugados, enrolados com ataduras e adornados com enfeites de ouro com centenas de anos. No entanto, ao contrário do que sua aparência sugere, as múmias são inteligentes e lutam com precisão e sagacidade que só um guerreiro centenário teria, atacando invasores sem piedade; dificilmente tentam se comunicar com os inimigos e nunca fogem nem desistem de uma luta, defendendo seu local sagrado até a morte — da múmia ou de seus adversários. A maioria das múmias é sepultada com seu equipamento, e são oponentes formidáveis por sua pura determinação e devoção àquele que protegem.

Guerreiro Mumificado ND 5

Morto-vivo 11, Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +11, visão no escuro

Defesa 22, **Fort** +14, **Ref** +9, **Von** +12

Pontos de Vida 88

Pontos de Mana 11

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra Precisa +14 (1d6+6, 17)

Afastar Infiéis uma criatura que veja uma múmia deve fazer um teste de Vontade (CD 17). Se falhar, fica abalada por um minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Lâmina do Sol (Padrão, 1 PM) canalizando o poder do sol, a múmia faz sua arma aquecer e brilhar, desferindo um ataque corpo a corpo que causa 2d6 de dano de fogo adicional.

Poder Ancestral A múmia mantém algum poder (de classe ou geral) de sua vida anterior. Nesse caso, foi escolhido Estilo de Uma arma (já contabilizado).

Toque Árido (Padrão, 1 PM) a múmia toca o alvo, lançando uma maldição do deserto. Se falhar num teste de Fortitude (CD 17) o alvo sofre 3d8+3 pontos de dano de fogo, e fica fatigado. Passar no teste evita a condição e reduz o dano pela metade.

For 22, Des 16, Con 18, Int 10, Sab 15, Car 14

Equipamento Cimitarra Precisa, couraça ajustada

Tesouro Padrão

FELIPE DELLA CORTE

por Davide Di Benedetto

Arte por Henrique DLD

O Tribunal Flutuante

Era um navio de três velas e uma única função: levar a lei à fronteira. E nele — às vezes — a justiça tomava direções inesperadas.

Convenhamos: fronteira é um conceito relativo, mas para os habitantes de Bielefeld, a terra dos cavaleiros, se você apontasse para o leste, lá ela estava: a Costa do Dragão-Rei. Era uma planície lisa recortada de litoral e ficou semideserta desde quando, há muito tempo, algumas pessoas acharam que seria uma boa ideia tentar colonizar o povo e as ilhas do Mar Negro. Como consequência atraíram a ira de uma divindade dracônica, que afundou a antiga capital do reino, levantando ondas do tamanho de montanhas.

A maioria dos sobreviventes se mandou para o interior fazia quase quatro séculos, mas sempre havia algum miserável arriscando atrair a fúria divina e ataques de hostis para poder garantir o ensopado de peixe na mesa da família. Ainda que o navio contornasse várias e várias léguas do mais puro nada, ia encontrando portos teimosos brotando aqui e acolá. O tempo voava e as pessoas se esqueciam, sempre se acostumavam às tragédias e têm coisas que passavam bem na frente do medo da morte — com efeito, nem a queda de um cometa e outro maremoto fez com que desistissem de morar perto do mar!

Os habitantes da nova desolação, agora, eram uma meia dúzia de soldados em torres de vigia arruinadas e mais um pingado de gente em aldeias. Nas torres da patrulha costeira, o juiz era o oficial que tivesse título ou patente mais alta. Em povoados isolados era diferente. Para pescadores, estivadores, marinheiros e catadoras de caraguenjo do mangue, que por ventura esfaqueassem alguém, roubassem cargueiros, contrabandeassem fumo e pólvora, e cometessem quaisquer outros crimes para os quais se prescreve o enforcamento imediato, quando você veio de baixo ou está do lado errado — e que a sociedade premia quando você é a merda de um

rei ou lorde — a única chance de não ser linchado e ter um julgamento mais ou menos justo, era caso o Tribunal Flutuante estivesse ancorado no porto.

De quando em quando, o navio podia demorar o tempo da gestação de um bebê para visitar uma aldeia, mas naquela tarde de vento abafado soprando areia e sal, a sessão estava em curso sobre o convés de madeira.

Era presidida por um número de representantes dos deuses igual ao número de velas. Os três estavam metidos em togas esfarrapadas e nenhuma armadura —como é de costume para quem viaja no mar.

O primeiro era um anão calvo e barbudo de cara fechada, o Almirante Danimm. Servia a Khalmyr, o deus da justiça, e emanava a aura resplandecente de quem preferia estar dormindo em uma rede. Sentava em sua cadeira desconfortavelmente alta — era o juiz. Os demais membros do tribunal eram humanos — era um reino governado por humanos, afinal.

A acusação cabia a Sir Pyle, um ex-caçador de piratas forte, bronzeado e um pouco suarento, renomadamente muito bom em matar gente. Era um inquisidor de Tanna-Toh, a deusa do conhecimento e da civilização. Dizem que sempre podia diferenciar mentira e verdade, que levava seu trabalho muito a sério, que acreditava que todos os outros homens no mundo, absolutamente todos — exceto por ele — eram bárbaros ou vagabundos.

E havia a Irmã Cornélia Remo de Prata.

A anciã filha de khubarianos servia ao próprio Dragão-Rei, divindade das profundezas oceânicas. Tinha cabelos da mesma cor do remo cerimonial a quem devia seu nome de guerra e que costumava usar como bengala para mancar para cá e para lá. Sua pele e sua alma eram como a noite e, mesmo castigadas por dias e dias incontáveis, mantinham o frescor de um elfo da floresta. Tinha um olhar

enevoado e infinito que fazia com que poucos tivessem a coragem de sustentá-lo e suas palavras eram cadenciadas e tecidas à maneira de uma tapeçaria. Ela cuidava da defesa, geralmente a última de alguém — aquela que mantinha pescoços longe de cordas e machados mal-amolados.

Aglomerado no convés se formava um misto de platéia, júri e coro de peça de teatro. O povo. Marujos que tripulavam o Tribunal Flutuante, prisioneiros cumprindo pena remando no porão em dias sem vento, nobres e plebeus que viviam naquele porto de fim do mundo.

E ali, no centro de tudo, tal qual um redemoinho — a criminosa — Myrna Arden Bayonne.

— Como se declara diante dos deuses — perguntou a ela Sir Pyle, fazendo uma pausa recheada de drama encenado — Inocente ou culpada?

— Confusa — declarou-se a ré.

E pediu licença. Precisava vomitar — o que ela fez, enfiando um dedo na garganta e então espalhando um jato ácido e rançoso que escorreu pelas pranchas do navio até cair no mar. Pediu desculpas limpando a boca com a manga de sua camisa. Os mexilhões que tinha pedido com o intuito de serem sua última refeição não tinham descido muito bem.

Urros e burburinho imediatos. Pedidos inúteis de ordem do juíz-almirante.

Myrna era a capitã de um navio. Uma mulher de cabelos muito ruivos e muito curtos. A jovem mancava mais que a anciã a bordo e trazia o braço esquerdo enfaixado em uma tala. Como sua defensora estava prestes a explicar, o nome da atividade que ela exercia com sua embarcação, definiria o veredicto.

Cornélia Remo de Prata falou e todos calaram para ouvi-la.

— Vossa excelência — disse ao juiz com o tom de uma avó bondosa que repreende

o sobrinho — Garanto que o que a capitã declarou não é uma provocação. Afinal, antes que possa declarar sua inocência ou culpa, ela deve entender exatamente a natureza dos crimes de que foi acusada. Diria mais, a natureza do que ela mesma é...

Sir Pyle dançou pelo convés ondulante com suas pernas — ocupou todo o espaço que podia com seu corpo e olhou o povo nos olhos, como se estivesse falando diretamente com cada um. Apontou para a ré. Todos ali sabiam muito bem a natureza dos crimes dela — era uma pirata! Tinha, só naquele ano, afundado e capturado quatorze navios e dois barcos na costa do reino. Era acusada de ter bombardeado e saqueado uma cidade, invadido cinco vilarejos e três aldeias. Tinha blasfemado contra os deuses, contra a coroa, usado armas de fogo, magia proibida, fornicado com um demônio e um bode.

— Eu jamais transei com um bode! — disse a capitã, em protesto.

Sim, é verdade, assentiu Cornélia. A clériga discursava serena como uma área de calmaria. Ninguém ali negava aquelas acusações — exceto o caso do bode, é claro — para este último a acusação não tinha mostrado evidências ou testemunhas muito convincentes. Era uma estratégia covarde para manchar a reputação da capitã. Sir Pyle podia ser proibido pela deusa a quem servia de mentir, mas isso não o impedia de relatar no tribunal acusações que haviam sido levantadas por outros, e que ainda não haviam sido provadas.

— O que a capitã deseja saber é simples — continuou a clériga — ela é acusada como uma pirata ou como uma corsária?

Porque se a maioria dos atos de Myrna fossem enquadrados como pirataria, então ela merecia ir imediatamente à forca pelas leis de Bielefeld. Nada mais e nada menos. Mas se ela era uma corsária a serviço de uma nação estrangeira enquanto fez tudo aquilo, as coisas mudavam completamente de figura — pelo menos de acordo com

as leis firmadas pelo Reinado. Deveria ser tratada como prisioneira de guerra, teria direito a uma cela separada em terra firme e não seria julgada ali, mas em um tribunal militar que negociaria seu destino com a nação para a qual ela trabalhava.

Sir Pyle levou a mão à cabeça por um momento. As palavras vindas da boca da anciã feriram algo profundo dentro dele. Ele se afastou da ré e avançou para Cornélia com o rosto tenso, cuspindo perdigotos. Bradou em voz alta para ter certeza que todos ali ouvissem: a irmandade pirata não foi, não era e nunca seria uma nação pelas leis do Reinado! Jamais seria reconhecida por qualquer federação de reinos ou país civilizado. Ao olhar para a anciã, ele fez questão de enfatizar a palavra, civilizado.

— O senhor Pyle e eu temos crenças diferentes quanto ao que quer dizer a palavra civilização, meus queridos. O Dragão-Rei também tem! — ao tocar no nome de Benthos, o deus das profundezas, o navio inteiro silenciou novamente e estremeceu. Deuses sempre sabiam quando alguém entoava seus nomes, e a anciã brincava com aquele medo, para manter o respeito que ela sabia que, de outra maneira, jamais teria — mas eu nem sequer mencionei a Irmandade Pirata e certamente não me referia a ela, e sim ao reino mercante de Kyrannda, da qual a capitã recebeu uma carta de corso, que agora apresento aqui, firmada pelo próprio rei-bardo Kyran I...

Cornélia retirou um pergaminho guardado dentro sua toga e o segurou mexendo o braço para que todos pudessem vê-lo, antes de entregá-lo ao juíz.

— Kyranndoque? — disse o juíz-almirante quebrando seu silêncio — eu nunca ouvi falar desse reino! — o anão esfregou os olhos como se acabasse de acordar.

— Isso é porque vossa excelência passou alguns anos na capital antes de voltar ao mar. Kyrannda é um desses reinos modernos fundados por heróis aventureiros.

Alguns deles surgem, crescem e desaparecem com uma rapidez, que para alguém da minha idade, eu acho espantosa! — disse a anciã enquanto contemplava as ondas fora do costado navio — Kyram I fundou seu reino em ilhas desertas, que comprou com uma quantia generosa de ouro e prestando serviços valiosos ao governo do reino de Khubar. Foi reconhecido por esta nação em 1410, e um pouco depois em 1412 pela rainha-imperatriz Shivara Sharpblade de Dehon, e no mesmo ano por Bielefeld. Kyram I foi de grande valia na guerra contra a Supremacia Purista. Todas as incursões e ações da capitã Myrna foram tomadas em um contexto de guerra e ao seu serviço, na verdade, não contra nosso reino, mas visando sabotar e destruir traidores dentro dele.

— Esta evidência havia sido previamente submetida ao tribunal? — perguntou o juíz-almirante Danimm para Sir Pyle, sem temer mostrar ao aberto que nunca se dava o trabalho de verificar esse tipo de coisa.

O campeão sagrado era obrigado por sua devoção a dar uma resposta sincera. Sim, tinha sido. Mas ele não imaginava que este assunto seria levantado. O juíz-almirante quis saber porque. Agora o anão estava visivelmente interessado na sessão e mastigava uma grande bolacha salgada de marinheiro, que mandou alguns marujos tirarem de dentro de um barril. Os farelos caiam e ficavam presos em sua barba enorme.

— Ora, excelência! — respondeu a ele Sir Kyle — Porque, como a defesa bem sabe, Kyrannda afundou no mar uma semana atrás!

Algazarra e mais murmúrios e mais burburinho. Dessa vez o juíz nem se deu o trabalho de tentar restabelecer a ordem.

— Que coisa horrível! — disse alguém.

— Uma tragédia — emendou outro.

Ninguém nunca tinha ouvido falar de Kyrannda até aquele dia.

— A ira do Dragão-rei novamente? — perguntou o juíz-almirante Danimm — ao mesmo tempo preocupado e entretido — Outro cometa?!

Não, nada disso, por mais incrível fosse. Ao que parece, o rei-bardo Kyram I tinha se envolvido amorosamente com uma tal de Toris, suposta deusa menor do reino de Jallar. A deusa descobriu que não era a única musa a inspirar o monarca, e afundou o arquipélago inteiro que continha seus domínios. Sim, no problemático mundo de Arton, existiam os mais diversos motivos para um maremoto e nações inteiras sendo tragadas pelo mar.

— O reino não existe mais! — continuou Pyle — O rei e todos os seus súditos estão mortos. A nossa amiga aqui — disse apontando mais uma vez para a capitã Myrna — é uma corsária da terra do nunca!

Cornélia Remo de Prata tinha levado a acusação direto para onde queria. A verdade é que Sir Pyle era muito competente em caçar piratas, mas não era uma mente especialmente hábil quando se tratava de pensar em estratégias ou armadilhas retóricas dentro de um tribunal. E, normalmente, ele não precisava fazer isso. Bastava gritar, falar alto, mexer muito os braços — e as pessoas colocavam pra fora toda sua indignação. Quem quer que estivesse na posição de réu deixava de ser uma pessoa. Tornava-se uma coisa. Toda a sua história, as nuances de sua personalidade, o lugar onde cresceu, o tempo em que viveu, os deuses em que acreditava, as pessoas que amou, tudo isso cessava de existir e era simplesmente reduzido a seus erros e crimes. É assim que as coisas costumavam acontecer até Cornélia ingressar no Tribunal Flutuante.

Sabia que a grande obsessão daquele inquisidor — como todo homem que vinha da sua profissão — era encontrar a mítica cidade secreta dos piratas, e que

ao ter submetido para a sua análise um tratado breve, mas minucioso, de todo o envolvimento da Capitã Myrna a serviço da irmandade, ele não daria a devida atenção a carta de corso de Kyrannda, que diante de eventos recentes, parecia mesmo bastante inútil.

Nunca um campeão da verdade estivera tão longe dela.

— O que é um reino? — perguntou Cornélia Remo de Prata — pensem, meus queridos! É apenas um punhado de terra. O que é um rei? Somente alguém que tem direito de governar por seu sangue — só isso e nada mais.

— Onde quer chegar com isso,? — disse Sir Pyle — Nossas leis não reconhecem reinos submersos. Não somos umas malditas sereias!

— É verdade, é verdade — emendou Cornélia, ainda mantendo seu tom doce e brando — mas nossas leis reconhecem o direito de um reino a ter embaixadas e consulados, não sei se já ouviram falar. Um consulado faz parte de seu reino, é regido por suas leis, faz parte do território e abriga seus cidadãos expatriados. O consulado de Kyrannda continua intacto e bem longe do mar, operando na capital, e, portanto, pelas nossas leis o território de Kyrannda ainda existe. Como testemunha disso, trouxe aqui o cônsul em pessoa...

Alguém abriu passagem entre a multidão, um homem envolto em seu manto se sobressaiu e removeu seu capuz. Era um jovem alto, de cabelos cacheados, pele delicada e tinha um belíssimo florete que trazia embainhado à sua cintura.

Era o cônsul de Kyrannda!

Não, as pessoas também nunca tinham ouvido falar dele.

O jovem olhou para a Capitã Myrna com um sorriso enquanto continuava a avançar. A ré encontrou seu olhar com uma tensão apaixonada, enquanto acenava para ele com o braço direito, que não estava enfaixado.

Houve uma pausa para consternação geral, e Sir Pyle perdeu sua linha de raciocínio, mas como um guerreiro que se recobra de um golpe de martelo na cabeça, readquiriu a fala.

— Isso é uma marmotagem! Não faz o menor sentido. Kyram I está morto. Seu reino foi tragado pelo mar. Ele não deixou nenhum herdeiro ao trono, nem um regente ao menos!

Estas informações também não eram corretas, argumentou Cornélia. Acontecia que o jovem cônsul, além de um hábil diplomata e um belo rapaz, era também — vejam só — o filho bastardo do rei Kyran I.

E o que levava a defesa a crer que isso fosse verdade? — foi obrigado a questionar Pyle com uma surpresa e espanto crescentes.

— Ora, meus queridos... lembrem que além de rei, Kyram I era BARDO! — apontou Cornélia como se fosse a coisa mais lógica do mundo — o que mais há são bastardos dele espalhados por aí!

Ninguém questionou. Nem mesmo Pyle. O próprio juíz-almirante deu pequenas sacudidas de sua cabeça como se assentisse para si mesmo, que aquilo era um argumento irrefutável. A feitiçaria pélvica de menestréis itinerantes era uma superstição bem estabelecida dos povos artonianos. Cornélia tinha um arsenal de provas de ascendência para legitimar a subida do cônsul ao trono, mas nem precisou usá-las.

— Já chega, excelentíssimo! Isso é perda de tempo! — gritou Pyle — Um micro-reino e um bastardo não são o bastante para fazer um rei. Apenas os deuses podem legitimar um. Por isso peço que este assunto seja entregue diretamente na mão deles...

— Lá vem. — disse Cornélia com um suspiro, já prevendo o curso impaciente de Sir Pyle, torcendo que ele não fosse mesmo dizer aquilo, mas já conformada.

— Exijo um julgamento por combate! — berrava Pyle — Um ordálio! Um tribunal de espadas!

— A ré — apontou Cornélia — não tem como lutar em condições justas. Seu braço está quebrado. — constatou o óbvio.

Sir Pyle não engoliu. Fez uma exposição elaborada. A capitã Myrna Arden Bayonne era uma notória espadachim e uma conhecida mestre esgrimista, e estava em plenas condições de lutar com sua mão hábil.

A capitã Myrna não conseguiu conter o riso.

— Posso saber por que está rindo? — questionou Sir Pyle.

— É porque sei de uma coisa, que você ainda não sabe. — disse Myrna.

— O quê?

— Eu sou canhota.

A acusação pediu uma série de rituais de verificação para ganhar tempo e pensar no que fazer. Entrou em contato místico com os deuses e com os mortos, analisou entranhas de um pelicano e conjurou pequenos milagres só para ter certeza: Myrna era fantasticamente canhota e seu ferimento não fora uma armação, mas realmente o resultado de uma noite de amor desastrada com um demônio que precisou seduzir para poder afundar um navio leal a causa purista, como ela alegava.

Tudo parecia correr bem para a defesa. Cornélia tinha sido impecável na observância das leis estabelecidas.

— Pelas bolas salgadas do deus Oceano! Não há um homem de verdade aqui neste navio para lutar por esta mulher? — esbravejou Pyle.

Foi ai que a maré mudou.

— Você está olhando para ele! — respondeu o jovem cônsul, desembainhando o seu florete.

De repente, todos pararam de falar ao mesmo tempo, e ninguém, nem mesmo as gaivotas pousadas nos mastros das velas, deram um pio. Sir Pyle abriu um sorriso de triunfo. O juiz-almirante Danimm se retesou na cadeira. A capitã Myrna disse alguns palavrões em jargão de pirata, que seriam muito ofensivos se alguém pudesse entendê-los e, pela primeira vez, em todo o decurso da sessão, Cornélia Remo de Prata alterou a voz:

— Garoto! Não seja um energúmeno! — advertiu a clériga, pediu que parasse, que deixasse ela cuidar disso.

Em vão.

Pyle havia sacado sua espada.

O jovem bastardo já havia aceitado o desafio. O juíz-almirante Danimm exultou enquanto comia outra bolacha e ordenou que o duelo continuasse. Uma vida de julgamentos enfadonhos de pobres marinheiros e finalmente um combate. As pessoas no navio vibraram.

Os dois homens avançaram sozinhos para o meio do convés e dançaram em movimentos circulares como se medissem um ao outro. O jovem e belo cônsul, o herdeiro legítimo do trono de Kyran I, investiu a frente movendo seu braço em um borrão de movimento, avançando em um ritmo contínuo, se aproximando veloz como um enigma de ar e aço perfurante. O ex-caçador de piratas nem ao menos piscou. Apenas estocou com a espada em um único movimento decidido à frente e fincou sua lâmina certeira no pescoço do rapaz, abatendo o recém declarado soberano da menor nação do mundo. O cônsul caiu no convés e o sangue jorrando da sua garganta aberta se misturou ao vômito já seco da mulher a quem amava e ao cocô das gaivotas.

Sir Pyle não era o mais brilhante acusador, mas era mesmo muito bom em matar.

— Os deuses decidiram. O assunto está encerrado.

As pessoas pularam dentro do navio e alguns marinheiros chegaram a jogar seus chapéus para cima. O juíz-almirante aplaudia o desfecho com evidente satisfação e uma vivacidade raríssimamente testemunhada durante sua carreira de magistrado.

Cornélia fechou os olhos e apoiou a cabeça sobre o seu remo de prata, bufou e fez uma prece silenciosa ao Dragão-Rei Benthos. Por um minuto, a despeito das próprias crenças e valores, desejou que todas aquelas pessoas morressem afogadas nas profundezas do oceano enquanto sofriam choque por cardumes de moréias — mas respirou fundo. Tinha um último trunfo. Um que não queria ter que usar. Era apelativo demais até para ela.

Tossiu para chamar a atenção de todos e bateu seu remo no convés.

Depois olhou para Myrna — a mulher que no passado distante de um minuto atrás fora corsária, e atualmente era uma pirata prestes a ser enforcada. A capitã estava batendo a sua cabeça contra o mastro mais próximo, pensando que o que rapaz tinha de bonito, tinha de burro.

— A ré tem uma última declaração que gostaria de fazer! — disse Cornélia.

Silêncio no Tribunal Flutuante.

A Capitã Myrna Arden Bayonne andou a frente, mexendo em seus cabelos já pegajosos da maresia, parou e encarou o juiz. Pousou a mão sobre a própria barriga com carinho e sentenciou:

— Estou grávida.

* * *

Algumas horas depois, em uma praia, a veneranda irmã Cornélia Remo de Prata e a capitã Myrna Arden conversavam satisfeitas enquanto o sol se punha.

Apoiado nas costas da clériga idosa, sendo carregado como um saco de batatas, estava o cadáver do jovem cônsul. Só uma santa campeã dos deuses e alguns milagres para carregar aquele fardo com uma perna manca, mas Cornélia mal parecia se incomodar e continuava falando, enquanto a tarde terminava e o sol se punha.

Era muito conveniente — quase uma intervenção divina — que alguns anos antes, o conselho do Reinado tivesse aprovado uma lei transformando a sentença de qualquer mulher grávida condenada à morte para prisão perpétua e trabalhos forçados. Curioso — observaram as duas mulheres — que o mesmo não se aplicava a homens que descobrissem serem pais — a rainha-imperatriz não tinha sido informada e precisava retificar aquilo com urgência.

Sendo a mãe do filho de um nobre, mesmo um nobre morto, Myrna receberia uma prisão leniente na residência de alguma autoridade, de onde certamente fugiria. O juíz almirante Danimm já prevendo o que iria acontecer, apenas massageou as próprias têmporas, tirou o farelo de bolacha da barba, saltou da cadeira e, antes de ir para sua cabine dormir, bateu no convés um martelo de guerra de madeira, encerrando a sessão. Ficava decretado que a capitã nunca mais chegasse perto do litoral — coisa que, é claro, ela não faria. Myrna não estava prestes a desistir de sua carreira meteórica como rainha dos mares e passar o resto da existência sendo mãe — mas daria uma boa pausa para criar o filho. Com um pouco de ouro e uma carona oportuna em um tapete voador, daria um jeito de voltar à costa oeste e, de lá, partiria de volta para a lendária ilha dos piratas, onde ficaria por alguns anos.

Mas tinha uma coisa que a capitã ainda não entendia.

— Por que me ajudou?

Cornélia sorriu.

Havia razões inúmeras. Myrna fora na verdade uma espiã para um reino sa-

télite, tomou cursos de ação desesperados para derrotar os verdadeiros vilões, era uma heroína que roubava dos ricos e partilhava seu botim entre a população mais pobre, e havia prestado inúmeros favores à divindade da clériga, o Dragão-rei. Com quem a capitã transava em seu tempo livre, não era da conta de ninguém, mas dentre todos os motivos, Cornélia escolheu um só, o principal.

— Sabe, quando as pessoas olham para mim, mesmo eu tendo nascido aqui e após todos esses anos de serviço que prestei para Bielefeld, elas só vêem a temível bruxa do Dragão-Rei — disse Cornélia e seu sorriso parecia agora um tanto amargo — Mas nem eu nem pessoa alguma pode ser reduzida a uma só coisa. Este é o meu país, e também acendo minhas velas para honrar o deus da justiça.

No julgamento, ela explicou, tudo dependera da questão fundamental sobre Myrna ser pirata ou corsária — mas no tribunal da vida, a verdade é que ela podia ter sido as duas coisas — que era e seria muito mais.

A clériga e a capitã trocaram um abraço de despedida.

Antes de ir embora, Cornélia acrescentou que Myrna, não se preocupasse. Era uma infelicidade que o amante dela houvesse morrido, mas estava prestes a embarcar em uma rápida peregrinação sagrada para o covil da sua divindade, e Benthos lhe devia alguns favores. Uma ressurreição nunca era algo certo ou fácil, mas talvez pudesse ser arranjado.

— Nem esquenta — disse Myrna dando de ombros — foram só uma noite ou duas. Não temos uma grande ligação afetiva...

— Não importa, querida. Ele vai ser pai agora. E diferente do pai dele não vai fugir tão fácil assim de suas responsabilidades. Negociarei com o jovem a questão da pensão do bebê assim que ele voltar à vida!

E dizendo isso Cornélia Remo de Prata finalmente se afastou mancando e dei-

xando pegadas na areia, que logo seriam apagadas pela subida da maré.

Myrna engoliu em seco e manteve o sorriso amarelo até a anciã ir embora. Felizmente para ela, piratas sabiam mentir e omitir informações vitais tão bem que eram capazes de enganar os deuses — o que se dirá os servos deles — e por mais gostasse da clériga, e Cornélia fosse uma das pessoas mais esclarecidas que já tivesse conhecido na vida — só para garantir— achou melhor esconder o fato, que o verdadeiro pai de seu filho era Throngarudd Baatar III, o lorde do quinto círculo da esfera planar do caos...

O mundo ainda não estava preparado para isso.

O Orfanato:
terror na medida certa

FILMES DE ASSOMBRAR

Comparados com algumas histórias reais de casas e lugares assombrados, muitos filmes nem parecem tão assustadores... mas ainda assim, o cinema nos forneceu excelentes exemplares de terror lento, climático e de ambiente, que vão nos envolvendo aos poucos e fazendo o medo crescer a cada instante.

Muitos filmes acabaram por tornar famosos lugares assombrados pouco conhecidos (como a casa de Amytville), ou recontaram histórias ou acontecimentos de outros lugares, os colocando em outros países, cidades etc.

Pode não ser um tema famoso por grandes inovações ou criatividades, já que por muito tempo praticamente todos os filmes usavam como inspiração o livro *A Assombração da Casa da Colina*, de **Shirley Jackson** (que teve várias versões cinematográficas), mas é um tema eficiente e assustador, que nos agraciou com verdadeiros clássicos.

O Solar das Almas Perdidas (The Uninvited, 1944): dois irmãos compram uma belíssima casa a beira-mar por um preço estranhamente muito baixo. Ao se mudarem para o local, começam a presenciar acontecimentos estranhos, indicando que a casa é assombrada. Ao pesquisar o passado do local e seus antigos moradores, os irmãos inadvertidamente entram cada vez mais no sobrenatural. Um filme clássico, que tem um nome em português mais inspirado que o original.

A Casa dos Maus Espíritos (House on Haunted Hill, 1959): milionário oferece 10.000 dólares (era muito dinheiro na época) para quem, entre cinco convidados, conseguir passar a noite com ele e a esposa em uma casa assombrada alugada. A premissa básica é uma desculpa para que o diretor **William Castle** faça um filme com

mais um de seus famosos "gimmicks", trucagens para aumentar a experiência do espectador. Neste caso, um esqueleto de plástico surgia na sala do cinema, em determinado momento do filme. Conta com o sempre divertido **Vincent Price** atuando como milionário excêntrico. Foi refilmado como *A Casa da Colina* em 1999.

Os Inocentes (The Innocents, 1961): governanta é contratada para cuidar de duas crianças, mas ao chegar na casa, começa a acreditar que o lugar é assombrado. Conta com a atuação incrível de **Deborah Kerr** e se a história parece com muita coisa que veio depois, não é coincidência, pois é baseado no livro de 1898 de **Heny James**, *A Volta do Parafuso* (*The Turn of the Screw*). Mais de vinte outros filmes foram baseados no mesmo livro, incluindo *Os Órfãos* (*The Turning*, 2020).

A Casa da Noite Eterna (The Legend of Hell House, 1973): grupo de médiuns investiga a Casa Belasco, supostamente assombrada pelo fantasma de um assassino serial, para provar se existe vida depois da morte. Filme baseado no livro de **Richard Matheson**, o mesmo autor de *Eu Sou a Lenda*, com a participação do lendário **Roddy McDowall**. Passa um tremendo clima tensão e o medo sem recorrer a imagens explícitas.

A Mansão Macabra (Burnt Offering, 1976): Ben e Marian alugam uma mansão imensa numa região afastada com intenções de dar uma vida melhor para sua família. Mesmo considerando os poréns, parecia um bom negócio... até que eles chegam no local e as coisas estranhas começam a surgir, como a exigência dos donos da mansão de que eles cuidem de sua mãe idosa, que não sai do seu quarto. Logo no primeiro dia, o casal encontra um misterioso bilhete e percebe que a casa tem muitos segredos.

A Sentinela dos Malditos (The Sentinel, 1977): depois de se mudar para um apartamento em um prédio pequeno, uma modelo vai conhecendo seus vizinhos estranhos, como o padre cego no último andar. Ao reclamar com o agente imobiliário do barulho que os vizinhos fazem, descobre que apenas ela e o padre estão morando no lugar. Um filme com fortes influências de *O Bebê de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, 1968), mas que consegue manter uma identidade própria e criar um bom clima.

Terror em Amytville (The Amytville Horror, 1979): filme marcante do tema, baseado no livro de mesmo nome de **Jay Anson**, lançado dois anos antes com enorme sucesso. O livro conta a história da família Lutz, que se muda para a casa na 112 Ocean Avenue, no bairro de Amytville. Depois de diversos fenômenos sobrenaturais, teoricamente ligados aos assassinatos ocorridos no lugar anos antes, a família Lutz saiu da casa no meio da noite e nunca mais voltou. O filme é uma versão dessa história com algumas pequenas alterações. O livro (e o filme) tem algumas controvérsias referentes a dados e parte da história alteradas e conflitantes (ou inventadas), o que contraria a afirmação do autor de que seria uma história real. De qualquer forma, é um baita filme de casa assombrada, completo com histórias assustadores sobre os bastidores, e que gerou uma franquia.

O Iluminado (The Shinning, 1980): escritor vai cuidar de um hotel fechado durante o inverno, e leva esposa e filho. Só que o lugar é assombrado e os fantasmas de lá querem o filho do escritor, uma criança dotada de habilidades sobrenaturais. Baseado no livro de **Stephen King**, com direção de **Stanley Kubrick** e com **Jack Nicholson** em uma de suas melhores atuações. King odiou a versão e as modificações feitas por Kubrick, mas a verdade é que o filme é um dos mais marcantes do tema. Desculpe, senhor King.

Intermediário do Diabo (The Changeling, 1980): depois de presenciar a morte da esposa e filha em um trágico acidente automobilístico, o conceituado professor e músico John Russel se muda para uma casa afastada, perfeita para ele compor suas músicas e se recuperar do trauma. Mas John começa a perceber que não está sozinho na casa e descobre fragmentos de uma terrível história de assassinato. Baita clássico com a presença do lendário ator **George C. Scott**.

Poltergeist, O Fenômeno (Poltergeist, 1982): filme que marcou a carreira do grande diretor Tobe Hopper e os pesadelos de muita gente dos anos 1980 para cá. Trazendo uma nova visão para o tema, o filme conta a história da família Freeling que se muda para uma nova casa sem saber que ela foi construída sobre um cemitério indígena. Apesar de algumas ocorrências serem inofensivas, tudo muda quando espíritos malignos tentam sequestrar a filha mais nova dos Freeling. Um caso raro de um filme de terror assustador onde... ninguém morre!

A Casa Amaldiçoada (The Haunting, 1999): versão do livro *A Assombração da Casa da Colina*, de Shirley

O Grito: **você tá com medo só de ver a foto, você eu sei**

Jackson, com grandes nomes como **Liam Neeson**, **Catherine Zeta-Jones**, **Owen Wilson** e **Lili Taylor**. Um pesquisador convence voluntários a participar de uma experiência sobre sono, mas está na verdade os usando para explorar uma casa assombrada. Uma grande produção com um visual magnífico, mas com uma direção e roteiro que se perde um pouco no meio pro final.

O Grito (Ju-on, 2002): excelente filme com a visão de uma casa assombrada de acordo com a cultura japonesa, muito bem executado pelo diretor (e roteirista) **Takashi Shimizu**. Uma assistente social é perseguida e amaldiçoada por fantasmas que assombram a casa onde foram assassinados. Uma forma pavorosa de mostrar uma assombração que simplesmente persegue a pessoa azarada o suficiente de entrar na casa em questão, independente do que ela faça. Teve uma versão americana (pelo mesmo diretor), cinco continuações e uma péssima refilmagem em 2020.

O Orfanato (The Orphanage, 2007): uma produção muito bem cuidada de **Guilhermo del Toro** (mas dirigida por **J. A. Bayona**) que mostra Laura voltando ao seu lar de infância com sua família, local que antes era um orfanato para crianças deficientes e onde seu filho adotivo começa a ver e brincar com novos amigos invisíveis. Sua mãe não acredita e resolve reabrir o orfanato, para retribuir a ajuda que recebeu. Mas a presença dos amigos imaginários vai ficando mais estranha. Como não podia deixar de ser, um filme com fantasmas de crianças, produzido pelo del Toro, é imensamente assustador.

Lake Mungo (2008): filme australiano pouco conhecido, de baixo orçamento, com fortes cargas de terror psicológico, feito no estilo de falso documentário. A jovem Alice Palmer é encontrada morta por afogamento na represa onde costumava nadar. A família de Alice passa por experiências inexplicáveis e pede a ajuda de um parapsicólogo, que descobre que a jovem tinha muito segredos. Várias pistas levam para o Lago Mungo, onde as respostas são mais assustadoras do que os fatos envolvendo a morte de Alice.

ROGERIO SALADINO

Aqui você nem precisa falar goblin para se divertir.

23.09 NO **QUEST CAST:** TORMENTA 20, PELO MESTRE **FELIPE DELLA CORTE**

QUESTCAST.COM.BR

QUESTCAST20 QUESTCAST20 @QUESTCAST20 QUEST CAST

QUEST CAST

ISEKAI: DE OU

Aventureiros

do mundo moderno

indo parar em... Arton!

UTRO MUNDO

por Alexandre Lancaster

arte por Diego Sá

Admito: tenho certa irritação com a popularização do termo nipônico *isekai*. Se refere a um clichê clássico da fantasia — aquele no qual um ou mais personagens de nosso mundo, dos dias de hoje, acaba magicamente parando em um mundo ou época distante.

A bem da verdade, é um recurso mais voltado à identificação e clareza: é mais fácil nos projetarmos em alguém como nós do que no habitante de um mundo completamente desconhecido — e como o personagem é um estranho em uma terra estranha, fará perguntas e receberá explicações o tempo todo. Não é preciso assumir informações de conhecimento comum em seu caso. Nesse sentido, ter como protagonista um "náufrago de outro mundo" é extremamente conveniente.

Então, por que não trabalhar com adolescentes arremessados em Arton, com as lembranças e todo um histórico em nosso mundo? Bem, estamos aqui para isso mesmo! Vamos preparar todo o terreno para sua campanha de pessoas comuns arrastados misteriosamente para um mundo de fantasia e... Ei, mas por que a irritação?

Porque isso me parece algo... *otaku* demais para algo talvez tão antigo quanto a própria literatura fantástica: por essa definição, *Um Ianque na Corte do Rei Arthur*, de **Mark Twain** (1889), *O Mágico de Oz*, de **L. Frank Baum** (1900) e *O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa*, das Crônicas de Narnia de **C. S. Lewis** (1950) são isekais.

Mesmo antes do termo ser cunhado, isso já existia na animação e nos quadrinhos japoneses — basta lembrar do interminável Ouke no Monshou de **Chieko Hosokawa**, (desde 1976 até hoje) ou da série noventista *Anatolia Story,* de **Chie Shinohara** (1995). A primeira série a misturar robôs gigantes e fantasia, *Aura Battler Dumbine* (1984) também se aplica nessa categoria e é muito lembrada no Japão, embora o ocidente tenha, como lembrança mais forte, *Guerreiras Mágicas de Rayearth* (1993) e *Visions of Escaflowne* (1996) ao falarmos dessa combinação.

Alguém lembra do desenho animado *Shazzan,* da Hanna Barbera (1967), aonde um casal de irmãos encontra um par de anéis e, ao encadeá-los, são jogados em um mundo de fantasia "das Mil e uma Noites", em que ambos passam a ser protegidos pelo gênio que batiza a série? E nem falamos do exemplo mais óbvio — o velho desenho *Caverna do Dragão* (1983). Acho que vocês pegaram o ponto.

Independente de qualquer opinião própria, o fato é: *isekais se tornaram populares* e a ideia de alguém como nós mesmos (talvez nós mesmos, sem intermediários), transportado para um mundo de fantasia e vivendo grandes aventuras sempre teve apelo — até me espanto da maioria dos RPGs de fantasia não trabalhar mais essa possibilidade. Não há nem sinal de saturação no horizonte: no site Shosetsuka ni Naro, especializado em *light novels* produzidas por seus usuários (*Overlord, The Rising of the Shield Hero* e *Konosuba* começaram suas trajetórias por lá), há mais de 100.000 romances isekai — e o descontrole é grande a ponto de alguns concursos de literatura, no Japão, *vetarem* o gênero. Mas não adianta: enquanto houver procura, haverá oferta.

Começando do zero

Em geral, há uma diferença concreta entre os dois tipos de "náufragos dimensionais" do gênero. Quando se trata de uma criança ou adolescente, ele costuma saber um pouco sobre várias coisas — mas nunca ser um especialista verdadeiro em nada. Estes conhecimentos (às vezes inúteis) tendem a ganhar utilidades inusitadas em um novo contexto: o garoto viciado em videogames pode empregar um tipo de visão estratégica contra seus inimigos que ninguém realmente poderia ter neste mundo, por exemplo.

Isso não se aplica só aos combates: no anime *My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!*, a protagonista reencarna como uma vilã de *otome games* (simuladores de romance para meninas). Como os destinos para personagens assim são inevitavelmente trágicos, cabe a ela usar seu conhecimento e estratégia para escapar do pior... e isso em uma dinâmica completamente social, aonde nenhum soco é dado!

Quando se trata de um adulto, a coisa muda. Ele tem a seu favor uma vantagem tecnológica e a usa para se destacar de forma transformadora em meio à sociedade — como o protagonista no citado livro de Mark Twain. No mangá isekai *Exterminator*, de **Hanabokuro** e **Keiji Asakawa**, um exterminador de pragas é jogado em um mundo de fantasia e utiliza seus talentos para acabar com monstros e ameaças de forma pragmática e mecânica.

Eventualmente isso gera desconfiança e atritos: seus atos industrializados, metódicos, frios e altamente eficientes tendem a desvalorizar os heróis com espadas na mão...

Dentro desse contexto, seria tentador criar classes contemporâneas para os protagonistas e seguir as regras normais, com sua evolução sendo interrompida para a inclusão de uma nova classe. Mas seria algo desnecessariamente complicado para um personagem como este, especialmente quando isso faria da maior parte de suas capacidades inútil em um mundo de nível tecnológico medieval. Por outro lado, esse desamparo inicial pode se tornar um trunfo *muito interessante* para um personagem.

Um garoto hacker transportado para Arton se veria sem computadores, mas seus talentos "fora de seu tempo" poderiam fazer dele um especialista em quebrar códigos matemáticos, por exemplo.

Para construir personagens isekai em *Tormenta20*, vamos realizar algumas mudanças na construção de ficha.

Rolagens de atributos

Antes de tudo, atributos de um personagem isekai são gerados com uma rolagem de 5d4 menos o menor, em vez do normal (4d6 menos o menor). Os resultados médios serão relativamente mais baixos, o que faz sentido, já que estamos falando de pessoas comuns. Também não teremos valores iniciais 17 ou 18, que são mais adequados a heróis, de qualquer maneira. Porém, pelo outro lado, teremos chances mais baixas de valores muito ruins, como 3 (impossível), 4, 5 ou 6. Isso também faz sentido para pessoas vindas do nosso mundo.

Nível zero

Essa mudança é ainda mais drástica. Personagens isekai começam *sem* uma classe de personagem. As únicas habilidades que eles possuem são aquelas fornecidas pela raça (humano) e pela origem (construa uma coerente; precisa ser aprovada pelo mestre).

Os pontos de vida, pontos de mana, perícias iniciais e proficiências de um personagem nível zero são definidos pelo seu tipo de criatura. Humanos são do tipo humanoide, o que significa que começam com 2 PV (+ mod. Con), 1 PM, 2 perícias e nenhuma proficiência. Dureza, não? Mas lembre-se de que você ainda tem os dois benefícios por ser humano (duas perícias, ou uma perícia e um poder) e os dois benefícios de origem.

A vida de um isekai é dura, mas possui pelo menos uma vantagem. Todo isekai possui um *terceiro* benefício de origem que diz respeito especificamente ao fato dele vir do mundo moderno. Esse terceiro benefício reflete o fato de isekais serem figuras transformadoras do mundo ao serem mudados de contexto. Esse benefício pode inclusive ser algo normalmente fraco ou inútil na Terra, mas terá efeito concreto em Arton — ou qualquer que seja o mundo de fantasia no qual ele for parar.

A seguir está uma lista de perícias que podem ser este benefício. O jogador ou o mestre podem inventar outros!

Atletismo (For): isso se aplica ao atleta escolar, mas por outro lado pode ser apenas fruto das aulas de educação física...

Ciência (Int): o personagem possui conhecimentos científicos. Essa perícia pode substituir Conhecimento, Ofício e outras perícias de acordo com o mestre.

Computação (Int): potencialmente inútil, mas... Talvez o personagem encontre o que para os artonianos é um artefato exótico que ninguém entende e consiga operá-lo para fins incríveis. Ora, se personagens fizeram a viagem, porque uma máquina não poderia fazê-la?

Conhecimento Geral (Int): talvez esse amontoado de pequenas informações, meras curiosidades em seu mundo, possam ser fundamentais.

Cozinhar (Sab): seus pratos exóticos (para o padrão desse mundo) podem ser um sucesso... ou um desastre para o gosto dos artonianos.

Dançar (Des): isso era legal para se divertir, mas aqui funciona da mesma forma?

Dirigir (Des): aparentemente, inútil em um mundo sem carros, mas veja "Computação", acima.

Engenharia (Int): um personagem com conhecimentos de engenharia (mecânica, elétrica, química, civil...) pode ser capaz de criar engenhocas exóticas — pelo menos para o padrão artoniano!

Investigação (Sab): os métodos de seguir pistas e investigar casos misteriosos podem fazer a diferença nesse mundo!

Luta (For ou Des): isso pode ser um diferencial imenso para se ser respeitado em terra estranha — *"que técnicas de combate são essas? Isso é tamuraniano?"* — especialmente se pensarmos que muitos jovens e adultos frequentam academias de combate em nosso mundo...

Matemática (Int): pode não parecer, mas esse é o tipo de conhecimento mais útil do que se imagina em um mundo com magia...

Música (Int): isso pode ser interessante: qual será a reação de um Artoniano à... guitarra elétrica? Basta apenas encontrar uma forma de fazê-la funcionar!

Medicina (Sab): em um mundo aonde as pessoas dependem de magia para tudo, talvez seja uma vantagem imensa saber como fazê-lo sem precisar dela...

Pontaria (Des): alguém pratica em ambiente esportivo o uso de armas como, digamos, o arco e flecha ou o tiro... e agora encontrou um contexto perfeito para usá-los!

Video Games (Des): aparenta ser inútil em um primeiro momento, mas quem assiste animes isekai vê que muitas vezes é o conhecimento tático e estratégico baseado neles quem garante a sobrevivência e ascensão dos personagens.

Além do mais, você pode conceber uma habilidade interessante e própria entre os benefícios de sua origem: uma garota cujo maior talento era jogar queimada nas quadras do colégio e que tenha trazido uma bola de couro pode ter uma arma muito inesperada a seu favor neste novo mundo... mesmo que soe exagerado demais.

Quando um isekai vence sua primeira aventura, ele escolhe uma classe e sobe para o primeiro nível dela. Quando isso acontece, você ganha o "resto" dos seus benefícios. Por exemplo, se virar um guerreiro ganha 18 pontos de vida (os 20 PV habituais de um guerreiro menos os 2 que você já possui). O mesmo acontece com os PM e as perícias.

Dependendo da idade do personagem, pode ser interessante acrescentar as modificações do artigo *Força, Jovem!* (na seção *Caverna do Saber* da DB 153). Neste caso, uma criança terá direito a um benefício vindo de nosso mundo e um adolescente, dois.

"Eu tenho horror a baratas!"

O ideal neste nível zero é explorar um momento inicial de desnorteamento e permitir a seus personagens encontrar um item ou arma conveniente para ajudá-los a se manter vivos. No entanto, muito da graça desse tipo de personagens é o fato deles trazerem consigo falhas e neuroses relativamente inofensivas em um mundo de nível tecnológico mais alto e com certa segurança — mas potencialmente problemáticas e, dependendo das circunstâncias, até letais em um mundo de fantasia!

Nosso grupo de jogo tem cinco personagens: Enzo, Tiago, Cauã, Igor e Valentina. Eles nem se conheciam direito — circulavam nos corredores do mesmo colégio, nada além disso — mas agora precisam sobreviver desde que foram parar nesse mundo maluco.

Cauã, apesar de bancar o machão, tem medo de barata e de outras coisas nojentas. Então, quando está em uma masmorra, se depara com… as tais outras coisas nojentas, só que com dois metros de altura! O que ele faz? Entra em pânico, podendo sair dali correndo e deixar os colegas para trás? Fica travado incapaz de uma ação? Começar a chorar?

Por isso **sugerimos** ao seu personagem rolar 3D10 na tabela mais abaixo. Esses problemas poderão (e deverão!) ser usados pelo mestre contra você em jogo! Mesmo os mais inofensivos terão consequências complicadas: um "RPGista entusiasmado", por exemplo, tende a dar tudo como certo de acordo com os eventos típicos na mesa. Isso pode baixar a guarda de todo mundo, afrouxando a atenção dos personagens (penalidades?), tendo consequências… *desastrosas.*

De resto, a ideia é que os jogadores *não possam fugir a isso:* os problemas se dividem entre aqueles fora do seu controle (o mestre pode exigir um teste difícil do atributo correspondente) e aqueles dependentes de gatilhos colocados pelo mestre. Nesse caso, se o jogador não encampá-los quando o gatilho vier, será penalizado em experiência — e especialmente nos primeiros níveis, isso pode ser uma perda imensa…

Valentina é uma garota gótica fatalista e na hora H, o grupo precisa atravessar uma ponte horripilantemente insegura sobre um rio coberto de monstros aquáticos devoradores de humanos. Ela precisa de um teste de Vontade para não começar a gritar: "não adianta, a ponte vai ceder e cairemos naquele rio e seremos destruídos por aquelas criaturas! Morreremos esquecidos, sem tumbas, deixando nossos ossos no fundo do oceano! Nossos pais jamais saberão de nosso destino e colocarão um retrato na sala, para onde todos olharão na sala de jantar, e…"

O moral de vocês vai pelo ralo! Agora todos farão testes de vontade — caso contrário a Destreza de todos — necessária para essa tarefa — será afetada por essa desgraçada urubuzenta.

Tem ideia agora de como essa pequena tabela pode ser mortal para um jogador ou seus companheiros?

3d10	Problema	3d10	Problema
03	Role duas vezes	**17**	Falta de confiança
04	Negação (role de novo*)	**18**	Nervosismo
05	Inconveniente	**19**	Destruidor de reputação
06	Nojentinho ("eu não vou me sujar aí!")	**20**	RPGista entusiasmado demais
07	Glutão (penalidade após comer)	**21**	Fobia (escolha seu tipo
08	Paranóico ("Estão tramando contra nós!")	**22**	Laço inconveniente ("Mas e a Uni?")
09	Miopia/hipermetropia**	**23**	Tagarela
10	Problematizador de clichês	**24**	Cabeça vazia, oficina do coisa-ruim…
11	Tosse compulsiva	**25**	Mentiroso Compulsivo
12	Aparência Repelente	**26**	Ganancioso ("pegar essa jóia é uma boa")
13	Dorminhoco	**27**	Babão (o sexo que lhe atrai vira sua cabeça)
14	Distraído (redutor em Vontade)	**28**	Asssustadiço (grita por qualquer surpresa)
15	Fatalista (acaba com o moral do grupo)	**29**	Intolerância alimentar ou alergia
16	Sonâmbulo	**30**	Nada de errado, ufa!

*Você nega para si mesmo ter — ou finge não ter — um problema determinado por uma segunda rolagem.

**Role 1d. Par: Míope. Ímpar: Hipermétrope. Se esse resultado vier após um 4 na tabela, você se nega a usar óculos, e encarará as consequências.

O cara com aparência repelente pode gerar uma reação negativa de alguém (em uma taverna, por exemplo, iniciando um potencial quebra-quebra); o problematizador de clichês (ao contestar um elemento do cenário com a lógica do NOSSO mundo, onde este não se aplica a ninguém) pode justamente atrair para o grupo o ódio do próprio segmento ao qual ele via como vítima; o óculos pode cair do rosto durante um combate (e reze para ele não quebrar. Por outro lado isso pode servir de desculpa para uma jornada longa até, por exemplo, a cidade flutuante de Vectora**,** aonde eles podem reparar seus óculos)…

Evoluindo seus personagens

Um dos mais importantes aspectos desse nível zero é justamente o processo que os levará a escolher uma classe — com 10 XP, eles chegarão ao nível 1. Eles não têm perspectivas ou planos, só querem sobreviver — e de repente, precisam encontrar algum recurso útil nesse sentido, ajudando-o a contornar suas limitações. Talvez seja interessante mergulhar os jogadores em uma abordagem *sandbox* para, através de suas escolhas, definir quais serão as classes por eles escolhidas no futuro. Por exemplo…

Igor sempre teve fobia de altura desde um trote com os colegas. De repente ele encontra uma pedra mágica e ela o faz… levitar. Isso o deixa em pânico, mas também é muito útil para o grupo, já que os carrega também — e só ele é capaz de fazer isso. Para facilitar a vida, ele encaixa a pedra em um cajado. Assim, quando consegue reunir seus 10XP, ele decide se tornar um arcanista de Nível 1. Mas ainda entra em pânico quando aciona a magia de levitação e geralmente, como "piloto", a hora da descida é desastrosa…

Quem irá garantir isso são armas ou itens mágicos escolhidos pelo caminho. Seus personagens ainda NÃO são guerreiros, arcanistas ou clérigos por causa disso. Eles apenas tem um instrumento útil para mantê-los vivos enquanto não alcançam um domínio completo — e com ele, chegarão ao primeiro nível da classe mais adequada às suas necessidades. Aqui precisamos pegar um pouco no pé do mestre: a intenção não é *matar* os personagens,

como acontece em alguns RPGs com nível zero. A ideia aqui é estabelecer um processo de transição mais natural para esses personagens, de forma lógica com suas capacidades pregressas (vocês realmente não querem receber suas classes aleatoriamente como se estivessem na abertura de *Caverna do Dragão*, querem?).

Ah, sim: os personagens podem se livrar de seus problemas e isso faz parte da sua evolução. Isso pode e deve ser feito narrativamente, mas eles só poderão fazê-lo ao custo de pontos necessário para sua subida do nível aonde estão — e não antes do quinto nível. Isso quer dizer que um personagem sonâmbulo precisará escolher entre se livrar de seu sonambulismo e sua subida ao próximo nível, precisando reunir todo esse XP de novo. Ninguém disse que superar os próprios problemas seria fácil...

De um mundo para outro

Um elemento muito presente na maioria dos isekai atuais, é o fato dos personagens *morrerem* em nosso mundo, cortando consigo todos os laços com suas antigas vidas e renascendo em um mundo de fantasia, sem culpas, sem dramas, sem necessidade de retorno a seus antigos lares (para *este* mundo, eles morreram — e aparentemente poucos irão sentir sua falta). Como a morte mais óbvia no gênero é o atropelamento por caminhões, este já virou um personagem-meme — digitem "Truck -Kun" no google e divirtam-se.

Isso é apenas um recurso narrativo para remover qualquer empecilho que os faça *querer* voltar para casa (o engajamento por identificação já foi feito de qualquer forma), mas cá entre nós: há algo sociologicamente *preocupante* por trás da popularidade desse recurso.

Isso acontece porque o sistema de trabalho japonês é particularmente *opressor* — e quanto maiores as pressões, maior a necessidade de entretenimento. Não quero entrar em um tratado sobre o assunto e aqui não é lugar para isso... mas reparem no perfil, nos animes, das vítimas transformadas em heróis: muitas vezes são pessoas deslocadas, para quem suas pequenas habilidades particulares de nada serviam à sociedade "séria".

No citado *My Next Life as a Villainess,* a protagonista passava seu tempo solitária com seus otome games em um quarto escuro — para ressuscitar como uma bonita nobre e passar a ser disputada por um monte de garotos. Mesmo quando não há uma morte trágica, o personagem não costuma sentir muita vontade de voltar: em *How NOT To Summon A Demon Lord*, o protagonista é um jogador de videogame solitário com várias ansiedades sociais (e um rancor por casais, descontados através de seu personagem em um MMO). Mas ele é convocado por uma magia e se torna o seu personagem em um mundo real de fantasia — Lorde Diablo, arrogante, poderoso e desejado por mulheres... mas, por dentro, ainda o mesmo jogador inseguro! Sentiram a mudança de status em ambos os casos?

Para um RPG de fantasia medieval, em que as potencialidades tendem a ser abertas, talvez essa seja a melhor solução. Mas, pessoalmente, vejo a abordagem ocidental — como a vemos em um *Caverna do Dragão* — mais interessante.

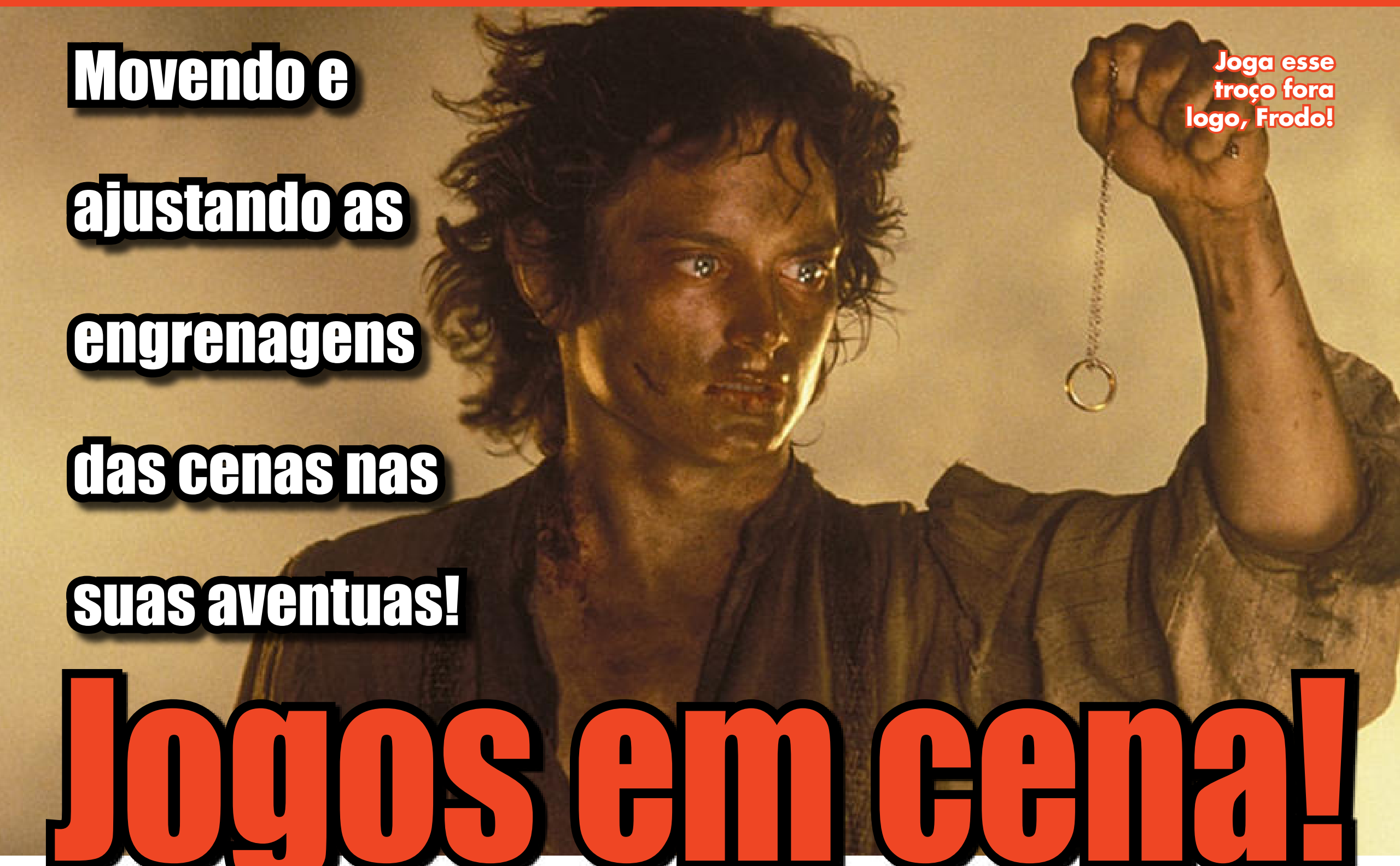
Os personagens ganham um foco principal (voltar para casa), têm saudades dos entes queridos (talvez passem a valorizá-los), têm inseguranças e pouco se interessam em ser os maiores deste mundo em geral (não por acaso, no desenho citado, *várias* pistas indicavam que quando eles voltassem, retornariam para suas vidas normais na *exata* noite em que partiram — os pais nem perceberiam a sua ausência). Mas em compensação, aprendem a superar suas deficiências, ganham em companheirismo e encontram amizade verdadeira (lembrem-se das vezes em que todos sacrificam sua chance de voltar para casa porque UM seria deixado para trás). Por outro lado, os laços formados nesse mundo adicionam uma camada de incerteza interessante — um personagem se apaixona por um lindo elfo e é correspondido. Vale a pena renunciar a isso para retornar ao lar?

E por outro lado, vale a pena abraçar a chance sabendo que, a qualquer momento, você pode ser puxado de volta para seu mundo?

"Ah, mas o legal é chegar ao nível épico"... quem os impede, ora bolas? A campanha só termina quando o mestre os jogadores decidirem!

Talvez a reta final se dê no vigésimo nível, aonde os personagens mergulham em sua jornada definitiva para retornar ao seu mundo! Ao chegarem de volta, nada será mais como era — vocês não serão os mesmos de sua partida — mas terá valido a pena. Vocês terão personagens para serem lembrados.

E voltar para a vida com histórias para serem contadas não é o que todos fazemos após o fim de cada sessão?



Movendo e ajustando as engrenagens das cenas nas suas aventuas!

Jogos em cena!

Jogos mais recentes, como *Tormenta20*, têm abraçado cada vez mais a ideia de "cena" como uma medida de tempo mecânica, em vez de apenas uma unidade dramática na narrativa.

Normalmente, a definição de cena nesses jogos é muito simples: é a sucessão de acontecimentos interligados que acontecem em certo período de tempo e em certo lugar. Por isso, uma cena pode durar um combate, alguns segundos ou até vários dias.

Ter conhecimento do que constitui uma cena é importante para qualquer RPG. Ajuda o mestre a conduzir o jogo e situa melhor os jogadores na narrativa. No entanto, é comum algumas cenas parecerem enroladas, longas ou simplesmente estranhas... Como evitar isso?

Girando as engrenagens!

As engrenagens de uma cena

Pense em uma cena que marcou muito você. A revelação de que Darth Vader era pai de Luke. A morte de Ned Stark. A hesitação de Frodo ao destruir o Um Anel na Montanha da Perdição.

Todas são boas não só porque seguem uma estrutura interligada a outras cenas, mas também porque possuem uma estrutura por si só. Não existe uma receita de bolo, mas uma boa cena se constrói ajustando algumas engrenagens fundamentais, apertando-as e afrouxando-as para criar o efeito ideal. São elas:

- **1. O dono da cena quer _____. (Intenção)**
- **2. Para isso, ele faz _____. (Ação)**
- **3. Mas _____. (Oposição)**
- **4. E então, _____. (Conclusão)**

O dono da cena

Toda cena tem um dono. Talvez você nunca tenha parado para pensar nisso, mas se olhar para trás, vai notar que até as cenas menos importantes possuem um personagem em evidência. Até mesmo em suas mesas sempre vai haver.

Em um jogo de RPG, descobrir o dono da cena é muito fácil. Normalmente, será o próprio grupo de heróis. O holofote pode estar mais sobre um jogador do que os outros, mas de forma geral, todos serão os donos da cena, porque é a partir deles que as cenas se desenvolvem.

Intenção

A cena começa. O dono da cena quer algo. Isso torna a cena importante, afinal as coisas não estão acontecendo por acaso, mesmo que pareçam.

Querer algo não é exclusividade do dono da cena. É claro que todos os personagens numa mesma cena querem várias coisas, porque têm seus próprios desejos. O que importa aqui é o que o dono da cena quer na cena em questão, e não seus objetivos de forma geral.

Por exemplo: um grupo de samurais visita o castelo de um senhor feudal porque uma guerra está para começar. A cena inicia com os personagens reunidos diante do senhor feudal. Qual é a Intenção dos jogadores nessa cena? A princípio, será convencer o NPC a se juntar a eles na guerra.

Em campanhas de narrativa mais lineares e planejadas, a Intenção normalmente surge da necessidade da trama junto das vontades dos jogadores. Em jogos de proposta aberta e improvisada, ela costuma partir inteiramente dos jogadores, de acordo com o que os personagens desejam.

Ação

Para conseguir o que quer, o dono da cena faz algo a respeito.É aqui que os jogadores brilham. É aqui que está a famosa agência do jogador.

Cada um deles conhece seu personagem e sabe seus métodos e ideias. O que faz um personagem ser interessante não é apenas o que ele quer, mas o modo único como ele busca esse objetivo.

Em uma mesma cena, cada jogador pode buscar uma forma diferente de fazer algo, ou podem unir esforços em um mesmo método. Um combate é o exemplo perfeito disso. Na intriga samurai anterior, um personagem mais eloquente pode apelar para vínculos diplomáticos, enquanto outro mais traiçoeiro parte para uma chantagem sutil.

O mestre tem pouco ou nada a ver com a Ação de uma cena. Ela é dos jogadores. Eles vão agir de forma que apenas os personagens deles fariam.

Oposição

Mas alguma coisa acontece.

O mestre não tem controle sobre como os jogadores agem, mas pode prever algumas situações e pensar obstáculos de acordo com isso. Nesse momento, o desafio da cena fica evidente. Será que o dono da cena vai conseguir o que quer?

O combate é a forma mais literal e fácil de colocar Oposição em uma cena. Talvez por isso seja a mais valorizada em jogos de RPG e a preferida nos RPGs mais antigos. Os jogadores querem o tesouro, por isso entram na masmorra, mas há vários monstros lá dentro.

Apesar disso, há outras formas de criar Oposições. No exemplo com nossos samurais, a Oposição é que o senhor feudal não quer saber de guerra. Se ele já concordasse logo de cara em ajudar os heróis, seria muito fácil. O motivo de ele não querer entrar em guerra pode ser racional (vai causar prejuízo, morte) ou mais íntimo: ele perdeu um filho na última guerra em que se envolveu. O mestre deve pensar a razão da Oposição, se houver alguma.

Mesmo em situações que não envolvem interação social, é possível pensar em Oposições diferentes. Uma Oposição pode ser uma armadilha, uma parede desmoronando, os jogadores se perderem, alguém sendo envenenado...

O mestre precisa saber dosar a Oposição de uma cena. Às vezes faz sentido que o senhor feudal seja convencido facilmente, mas quando a cena for importante, é interessante que a Oposição escale cada vez mais. Se o inimigo for um conjurador, ele começa a usar magias cada vez mais poderosas conforme se sente mais ameaçado e atacado pelos heróis. O senhor feudal pode se sentir cada vez mais ultrajado com a insistência dos samurais.

O mais importante é respeitar o sucesso da Ação dos jogadores. Se eles tentaram algo de forma muito inventiva e funcionou muito bem (por causa de boas rolagens ou por jogo de cintura na interpretação), é provável que a Oposição não seja tão forte. E tudo bem. A graça do RPG é essa mesmo.

Conclusão

E então... o dono da cena consegue ou não?

Sob essa engrenagem, nem o mestre nem os jogadores possuem qualquer controle. Ela será o resultado das engrenagens anteriores. Os jogadores agiram e o mestre se opôs, criando uma cena envolvente. A Conclusão vai entregar o desfecho aguardado, e isso vai dar continuidade para a cena seguinte e para o resto da história. Talvez um dos jogadores morra, apesar do sucesso. Talvez o fracasso seja total.

A consequência de uma Conclusão nem sempre é sentida na mesma cena. Se o senhor feudal nega apoio aos samurais na guerra, a cena termina aí, mas a ausência desse apoio só fará diferença em cenas futuras, e é responsabilidade do mestre ter isso em mente.

Outros tipos de cena

Nem toda cena precisa usar essas quatro engrenagens. Às vezes, uma cena só serve para apresentar um elemento ou para mostrar a transição de espaço ou de tempo. Nesses casos, normalmente não vai haver Oposição, e todo o resto fica meio autoexplicativo.

Um problema que pode acontecer é quando cenas assim se estendem demais. Momentos nos quais o mestre apenas narra os jogadores viajando, por exemplo, são melhores se forem curtos. A mesma coisa vale quando o mestre apenas descreve um lugar ou objeto. Não é bom se perder em descrições muito longas porque não há quase Ação nenhuma, muito menos Oposição.

Isso também pode acontecer quando a cena é apenas um diálogo entre os jogadores. Como eles estão apenas interpretando, não há estrutura a ser seguida. O mestre pode acabar esperando um desfecho que nunca vem. Uma boa dica é ter um NPC por perto, que possa ajudar o mestre a direcionar o diálogo de forma a ser melhor aproveitado na trama. Se não houver nenhum outro personagem além dos jogadores, dá para inserir algum elemento de urgência como Oposição, para que eles tenham que se decidir logo.

A única exceção é quando os jogadores gostam de cenas em que apenas conversam ao pé da fogueira e se conhecem melhor. Momentos assim são muito divertidos, e o RPG possibilita esse tipo de aproximação íntima similar à da vida real sem que precise servir a um propósito completamente narrativo. Melhor deixar que os jogadores interajam e aproveitem esse momento para fazer a transição para a próxima cena.

E o vilão?

Em alguns casos, o dono da cena pode ser um antagonista, e os jogadores na verdade estão reagindo a algo feito por ele.

Uma boa forma de apresentar um vilão é colocar os personagens em uma cena na qual ele é o dono, principalmente se os jogadores estiverem acostumados com o contrário. A perda dos holofotes, mesmo que durante uma cena, vai ser sentida por todo mundo.

Em casos assim, o vilão terá uma Intenção e realizará uma Ação. Os jogadores, por vários motivos, vão poder apenas lidar com o problema, e por isso farão a Oposição. A Conclusão vai sair daí.

Ainda usando um exemplo do mundo samurai, os jogadores poderiam ter sido acusados por um crime que não cometeram. O senhor feudal irá julgá-los. Tudo indica que o próprio nobre é o conspirador. A cena é o julgamento. O dono dela é o senhor feudal. Ele quer incriminá-los. Por isso, apresentará argumentos e mentiras. O que os jogadores farão como Oposição?

Aviso final

O RPG ainda é um jogo. Se essas engrenagens não devem ser seguidas à risca em um roteiro, menos ainda em uma narrativa criada em conjunto por várias pessoas. O lado bom do RPG é que o mestre não é o único responsável por criar uma boa cena: isso depende também dos jogadores. Use as engrenagens como guia, pense numa Oposição adequada (se necessária) e deixe que os jogadores ajam de acordo com suas Intenções.

O que resultar dessas engrenagens vai ser a tão desejada narrativa emergente, sempre impulsionando a história da mesa para mais cenas memoráveis.

GLAUCO LESSA

O IMPÉRIO DE TAURON REINA SUPREMO

ATÉ UMA ELFA DESAFIAR O REGIME TIRÂNICO

Fugere urbem

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de terror e aventuras pulp — *Chamado de Cthulhu, Rastro de Cthulhu, Savage Worlds* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Fugere urbem* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

O doutor

A aventura é ambientada em uma metrópole do século XX ou XXI. Os personagens dos jogadores nasceram com alguma espécie de sexto sentido e começaram a ter visões. Olhos gigantes aparecem entre as janelas dos prédios, observando suas vidas. Sinistras figuras monolíticas parecem habitar monumentos e o céu está sempre escuro mesmo durante o dia. Névoa cobre algumas ruas e um frio pantaneiro regela os ossos. Os personagens são os únicos a perceberem as mudanças. Recentemente, os sensitivos tentaram deixar a cidade, mas não conseguiram — as linhas de trem foram suspensas por greves, ônibus e vôos cancelados no último instante, e por aí vai... Peça para cada jogador criar um motivo para seu personagem ter tentado sair da cidade e para descrever um evento improvável que o impediu.

Tudo começa quando eles vão encontrar um acadêmico misterioso que não revela seu nome e insiste em ser chamado apenas pelo seu título de "doutor". Ele tem espalhado panfletos e notícias procurando pessoas que estejam vivenciando os estranhos fenômenos.

Reunidos em um escritório que parece maior do lado de dentro do que do lado de fora, os personagens notam estantes de livros bagunçadas e gráficos nas paredes sobre estudos que vão de filosofia à alquimia. O acadêmico confronta todos com as seguintes informações: a cidade em que estão é muito mais antiga do que acreditam! Existe desde uma pré-história mítica, anterior às primeiras civilizações, sendo mais do que aparenta ser. É uma

entidade divina em gestação, adquirindo consciência aos poucos e prestes a despertar. Algo que aniquilará seus habitantes no processo. Tem sido alimentada por sacrifícios humanos — mortes que acontecem todos os dias dentro dela e aumentaram vertiginosamente nos últimos tempos devido a governantes inaptos.

O acadêmico diz que os personagens são privilegiados por serem capazes de perceber o que está acontecendo e que precisam fugir a tempo se quiserem preservar suas vidas. Ele já tentou avisar as autoridades e a mídia, mas — obviamente — nenhum deles levou seus pedidos para uma evacuação imediata a sério. Explica que mesmo a fuga de uma pequena quantidade de pessoas não será fácil. É possível entrar na cidade, mas não sair. A entidade está no limiar da consciência e tem manipulado a realidade para mantê-los prisioneiros. Mas com seus dons somados e se mantendo todos unidos os personagens têm uma chance de escapar. O acadêmico pede que saiam o mais rápido possível, enquanto ele mesmo fica para trás para orientar outros que venham buscar ajuda. Explica que há três principais rotas de fuga: por terra, pela água e pelo ar — e instiga os personagens a tentarem cada uma delas.

A fuga

Fugir por terra é mais difícil do que aparenta ser. Por algum motivo, transportes públicos não param para os personagens. Ir de carro é igualmente frustrante. Há barreiras da polícia e acidentes de trânsito que surgem e bloqueiam as principais estradas. A melhor maneira é a pé ou a cavalo, mas isso exige longas horas de viagem e testes físicos para evitar a exaustão.

Nos limites da cidade há uma barreira policial. Quando os personagens se aproximam as autoridades começam a atirar. Por um momento o grupo alucina e, no lugar das autoridades hostis, vê homens primitivos vindo atrás deles. Após combater ou fugir, chegão até o limite da cidade e tudo que encontram são mais prédios e um muro. Tentar quebrar o muro revela uma visão surreal: há apenas o vácuo circundado a cidade e é preciso testes para não ser tragado para fora. O muro logo "regenera" fechando a passagem. Os personagens podem tentar alugar ou roubar uma embarcação no cais da cidade, mas ao se afastar do porto o navio é atacado por um elasmosauro (!). Se o navio se afastar mais ainda, descobrem que o mar termina em uma imensa catarata que despenca no vazio.

Ir pelo ar é uma rota arriscada. O avião ou balão em que o grupo está é atacado por uma revoada de pterodátilos, levando a um pouso forçado.

Após tudo fracassar, o grupo é novamente contatado pelo acadêmico. Ele pede um dia para pensar em um novo plano, mas na manhã seguinte os personagens lêem a noticia de um incêndio em seu escritório e são comunicados que ele está em um hospital. Ao chegar lá, o encontram em uma cama com queimaduras severas por todo o corpo. *"Tentei a rota mais fatal eu mesmo... ela também não serviu"* — ele diz — *"Terra, água e ar não funcionaram. O fogo! Achei que o fogo era a solução, mas eu estava enganado..."*.

O acadêmico entra em coma. Quase imediatamente os personagens ficam presos em uma versão mais sinistra da cidade. Agora não são só vislumbres. Ao saírem do hospital, estão nas ruas repletas de olhos e ao longe enxergam relâmpagos caindo repetidamente sobre uma catedral com aspecto humanoide... Os relâmpagos nunca cessam.

Personagens que vão até a catedral descobrem-na deserta e o acesso desimpedido, mas a escadaria da torre que leva ao local de queda dos relâmpagos é guardada por um tigre dente-de-sabre. Lá em cima, onde deveria haver o campanário da igreja, há um portal místico. Ele conduz a paisagens ancestrais, onde os personagens encontram uma árvore queimada.

Um homem primitivo envolto em mantos se aproxima e faz uma última revelação:

"Vocês chegaram onde o raio fatídico caiu e o primeiro deus surgiu... O fogo primordial é a alma da cidade-deus. Toquem a árvore, escapem e vivam o resto de suas longas curtas vidas em liberdade, até a cidade despertar e consumir o mundo. Ou destruam o tronco, condenem a todos aqui dentro, mas salvem a Terra! Qual a escolha de vocês?"

DAVIDE DI BENEDETTO

Os Gloriosos Diários de Arius Gorgonius Dubitatus

Seja bem-vindo à nova coluna da *Dragão Brasil*! Aqui você encontra resumos dos episódios de *Fim dos Tempos*, a primeira campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, no Twitch da Jambô Editora. Inscreva-se no canal para acompanhar ao vivo eventos que ameaçam abalar o mundo de Arton!

Os resumos são escritos pelo minotauro filósofo Arius Gorgonius Dubitatius, personagem de Guilherme Dei Svaldi.

Tragam-me a cabeça de Bartram Zonnar, parte 1

Após dar baixa da centúria onde servi como tribuno militar pelos últimos dois anos, e após semanas de marcha solitária, deixei o Império de Tauron e cheguei ao Reinado. Mais especificamente, às Colinas Centrais, em Zakharov.

É uma região de penhascos e desfiladeiros rochosos, afastada das maiores cidades do reino. De certa forma, lembra-me a fronteira onde servi — um lugar mais selvagem do que civilizado. Porém, não é a geografia que me interessa. Informações sobre o terreno são úteis para um general planejando uma campanha, mas não estou mais nas legiões. Não vim ao Reinado para conquistar e sim para aprender. E para isso, devo observar as pessoas.

Pelo que pude ver desde que cheguei, os habitantes das **Colinas Centrais** vivem em pequenos povoados e parecem ter uma crença bem definida sobre liberdade. Dizem que cuidam apenas da própria vida e, desde que você não interfira com ela, não se importam com sua origem ou aparência. Uma filosofia fascinante que devo estudar com mais afinco (e que também me convém).

Ontem, enfim cheguei ao único bastião de civilização desta região remota — o **Forte Cabeça-de-Martelo**. Após uma noite de sono, fui para o desjejum na **Metais do Baixote — Forja e Armazém**. Admito que, após semanas de ração seca, atraía-me a promessa de comida que não precisaria ruminar.

Mas não havia comida. Pois, também ontem, a Metais do Baixote foi roubada.

A responsável pelo lugar, a hynne **Belinda Arting**, falou sobre as armas que havia forjado usando o metal arco-íris, um estranho minério local — e que agora não estavam mais ali. A tradição táurica diz que o ofício de mercador não é digno, mas a determinação de Belinda me fascinou! O principal suspeito do crime é seu aprendiz, Bartram Zonnar.

Ofereci-me para investigar. Posso não estar em território imperial, mas acredito que todo cidadão deve fazer o possível para manter e seguir as leis de onde quer que esteja — não são elas que nos separam de nossas naturezas animalescas e impõem ordem neste mundo caótico, governado por vinte deuses diferentes?

Mas divago.

Assim como eu, outros forasteiros hospedados no Forte se ofereceram para ajudar. No quarto de Zonnar (um depósito, na verdade), encontraram um bilhete indicando que o aprendiz se comunicava com criminosos. Do lado de fora do armazém, o rastro de algo sendo arrastado

até as paliçadas de madeira; e, mais adiante, na paliçada, sangue. Aparentemente, nosso suspeito se feriu ao saltar sobre as estacas. Meus companheiros passaram pela paliçada para fora do forte. Eu, mais sensato, saí caminhando pelos portões. Após me reunir a eles, fizemos nosso melhor para seguir os rastros. Nós falhamos.

Pior do que isso, nos perdemos.

Mas, como Mestre Luriel dizia, é quando não se sabe mais em que direção seguir, que esbarramos no que realmente importa. Os detalhes desta primeira busca pelas colinas são enfadonhos e prefiro registrar aqui o verdadeiro achado — as naturezas e personalidades fascinantes de meus companheiros de ocasião.

Ignis Crae é um golem — um espírito de fogo aprisionado dentro de um corpo de metal manufaturado — mas parece também dotado de uma fagulha menos literal, de mente e espírito que usa para seguir os preceitos de um campeão sagrado de Thyatis, o Deus da Profecia e das Segundas Chances. Um ser artificial com fé verdadeira!

A pequena **Aylarianna Purpúrea** é uma sílfide, o que por si só já seria curioso. Pequena e graciosa, ainda que um tanto anêmica, ficou voando ao nosso redor ou pousada sobre os nossos ombros. Apesar de um pouco tagarela, sua companhia é agradável — a pequena fada exala doçura e inocência como apenas um ser naturalmente mágico seria capaz.

Kiki apresentou-se como uma barda andarilha. Mostrou-se a mais astuta. Não me surpreende — artistas errantes, com suas vidas na estrada, precisam ser sagazes. Claro, não se destaca perto dos outros. É uma humana, e embora os filhos de Valkaria sejam incríveis à sua própria maneira, não são tão surpreendentes quanto os povos mais mágicos de Arton.

Por fim, **Rexthor**. Um gladiador de arena com um corpo ao mesmo tempo castigado e forte, impressionante como as estátuas do palacete de meu pai, passou a jornada me dando palavras de incentivo. Apesar de seu discurso sobre ser forte me lembrarem os sacerdotes mais tradicionais de meu próprio povo, não deixaram de ter efeito em mim. Resolvi vestir novamente meu equipamento militar, algo que não esperava voltar a fazer tão cedo. Talvez exista uma verdade intrínseca — e até mesmo beleza — em uma alma bruta, mas sincera. De certo, mesmo que venhamos a discordar, sempre aprecio um bom debate.

Todas essas são impressões primeiras e superficiais que não temerei em retificar aqui mais a frente, caso se mostrem falsas.

De tanta gente com verdades próprias e paradoxais, há também um personagem curioso que conhecemos. Foi quem encontramos somente porque nos perdemos.

Arno Olho de Leite. Um solitário homem dos ermos que estava caçando usando uma arma ilegal no Reinado. Achei por um momento que um atrito irreconciliável com as crenças de nosso paladino fosse nos colocar na rota da violência física, mas uma interferência da barda fez uma ponte com as ideias do ermitão. Ele diz se manter longe de cidades e aldeias porque "eles" podem ficar de olho em tudo que faz. Não come nada que ele mesmo não tenha preparado e definitivamente nada que tenha sido plantado no solo do reino. Prefere atirar em pássaros.

Tive a impressão de que todos os meus companheiros o acharam paranoico, mas fiquei intrigado pela origem de ideias tão peculiares — talvez haja mesmo um fundo de verdade nelas, principalmente em seus avisos contra a Tormenta.

Sei por testemunho próprio da localização de uma área infestada pela tempestade demoníaca e adverti meus companheiros quanto a ela..."

"... seguimos as orientações do ancião e tendo uma pista, encontramos o lugar para o qual deveríamos ir. É um terreno de aparência devastada e incinerada, parecido com a queda de um raio.

Neste momento, estamos em uma breve parada para descanso. Vejo Ignis em oblação silenciosa. Seu corpo metálico, forjado na forma da fênix que cultua, não para de me maravilhar. Vejo Kiki observando os arredores. Que os olhos dela tenham êxito em perceber o que os meus, inexperientes, não vêem. Vejo Rexthor exercitando-se — talvez em antecipação a uma luta com o fugitivo. Não vejo Ayla.

Quanto a mim, estou sentado sobre uma pedra escrevendo este pergaminho. Não sei o que nos aguarda. Por enquanto, cabe ser humilde com nossos ainda parcos conhecimentos a respeito da verdade e constatar que até aqui, tudo o que sabemos, é que nada sabemos. O trabalho de um filósofo nunca termina e é preciso continuar a investigar."

Tragam-me a cabeça de Bartram Zonnar, parte 2

"Há coisas que acontecem conosco, sobre as quais é difícil falar. E por mais que precise colocá-las para fora, sinto que preciso criar coragem antes, como alguém que está prestes a saltar sobre um abismo. Por isso para descrever os eventos de ontem, volto ao começo.

Eu e meus companheiros investigávamos a estranha queimadura na colina. Submetemos o lugar a um escrutínio meticuloso de nossos sentidos. Rexthor sentiu um formigamento na alma, seu instinto de guerreiro acusava magia, mas quem captou uma trilha invisível em meio ao ar fui eu. Ou melhor, meu faro. Era um odor pungente de sangue, couro e algo mais, que eu segui, guiando o caminho do nosso grupo.

Quando adentramos uma ravina, vimos três vultos em cima de um dos paredões de pedra. Eram orcs — mas havia algo de estranho neles. Alguns tinham mãos ou outras partes do corpo faltando. Os orcs devoravam... alguém. Uma carcaça humanóide. Alguns deles vestiam a pele de humanos da maneira que guerreiros bárbaros usam a pele de ursos. Celebraram nossa chegada como um grupo de esfomeados celebra a chegada de um banquete na taverna. Logo vimos mais destas criaturas selvagens se aproximando, de ambos os lados da ravina.

Contei oito ao todo. Uma vantagem numérica significativa. Ayla tentou convencer os orcs de que não prestávamos como "comida". Em seu intento diplomático a fada foi parcialmente sucedida, mas Rexthor foi o primeiro a se engajar no combate, saltando agilmente sobre o paredão rochoso e nocauteando um dos hostis para baixo. Ignis levantou o seu escudo enquanto orava ao seu deus fênix e Kiki começou uma melodia mística com seu pandeiro, que preparou nossos espíritos para enfrentar a cilada. Não era apenas a aparência dos orcs que era fora do comum, mas eles se comunicavam entre si em valkar, se intitulando blasfemamente com os nomes de divindades do Panteão. O líder desse bando levava o nome de "Khalmyr", como o deus da justiça, e carregava uma espada feita de aço arco-íris — provavelmente umas das armas roubadas da Metais do Baixote.

Tive minha própria chance de lutar contra os hereges, algo que realizei com tamanha precisão e sanguinolência de trás de meu escudo, que minha mão ainda treme ao lembrar — estará tudo o que aprendi sobre minha raça correto? Somos mesmo um povo talhado apenas para a tirania e matança?

O único orc remanescente se rendeu diante de mim. Não como um guerreiro se rende, mas como uma fera acuada. Pudemos interrogá-lo e descobrimos que seu nome é "Lena" — tal qual a deusa da cura. Ele também mencionou uma orc anciã que foi expulsa de sua tribo, com o nome de "Tanna-Toh" — a deusa do conhecimento. Segundo o orc, as coisas pioraram para seu povo, depois de um líder brutal ter assumido o controle da tribo. Este chefe orc chama a si mesmo de "Aharadak", o nome da deidade profana que encarna a Tormenta. Foi descrito a nós como um monstro disforme de quatro braços. De acordo, com "Lena", Bartram Zonnar, o homem a quem procuramos, ainda pode estar vivo entre os seus — sendo devorado um pedaço de cada vez.

Sim, tudo isso é loucura, eu sei. Talvez, tivesse que ter interpretado o que aconteceu como um prenuncio da loucura maior que estaria por vir... mas minha mente ainda estava imersa em morte e culpa.

Decidimos avançar direto até a aldeia onde "Lena" disse que Bartram Zonnar estava, com a esperança de resgatá-lo — se não intacto — ao menos vivo.

Eu, Ignis e Kiki tentamos manter uma marcha mais acelerada, por um terreno com escarpas elevadas, que mexeram com os medos inatos que um minotauro carrega, mas me obriguei a avançar mesmo assim. Pedi para que Rexthor fizesse o mesmo. Pude notar por seu passo vagaroso que ele não estava muito preocupado com a vida de Bartram — a recompensa que nos foi oferecida não dizia nada sobre trazê-lo de volta vivo. Ayla, apesar de poder voar sobre o terreno íngreme, preferiu pegar uma carona oportuna nos ombros incansáveis e santos de Ignis.

Não lembro qual foi o primeiro entre nós a avistar a criatura.

Estava ao longe, há quase vinte metros, e parecia uma cruza curiosa entre um tigre e lobo. Seu olhar, porém, não era como o de um animal e ela estava observando com especial atenção Kiki e a pequena Ayla. As mulheres se aproximaram da criatura e, para minha surpresa e espanto, a fada conseguiu conversar com ela, que respondeu de volta, articulando palavras.

Eu sabia da urgência de nossa missão e por isso resolvi chegar perto. Por mais que sempre aprecie um bom

colóquio, e que também estivesse curioso para conhecer a natureza daquele ser sinistro, sabia que não era o momento para aquilo. Apanhei Ayla no ar e me preparava par ir embora, quando algo aconteceu...

Não sei descrever bem, mas foi como se algo tivesse sido levado... não... arrancado de mim! Senti que eu não era mais livre, porque agora não era mais o único responsável pelo meu destino, mas que a criatura também era. Que ela tinha tomado um recôndito oculto de minha alma. Soube, sem saber bem como eu sabia, que em algum momento, ela poderia surgir novamente e me pedir algo... algo que eu não poderia negar.

Não apenas intui a maldição, mas também vi suas marcas físicas — minha cauda desaparecera. Passei o resto da tarde de marcha, após o encontro, com uma sensação pesada e sombria. Kiki conversou mais com "Lena", e tentou convencer o orc a se rebelar contra o líder monstruoso de seu secto, mas desta interação minha atenção dispersa não reteu os detalhes.

Penso muito sobre o sonho que tive — parte pesadelo, parte memória.

Estava na vila de meu pai tentando encontrar algo que havia sido roubado, e fui chamado por um escravo. Fui levado diante de meu genitor e ele me disse como, dali em diante, eu seria um tribuno e ficaria em segurança, indo lutar em terras distantes. Meu irmão, mais novo do que eu, também foi chamado, mas seu destino seria diferente: ele ficaria e lutaria contra a corrupção da Tormenta, que assolava o Império.

Eu não era nada aos olhos de meu pai..."

"... chegamos ao vilarejo orc, e nos preparamos para enfrentar o herege "Aharadak-Quatro-Braços" e sua tribo de canibais lunáticos...

Talvez o júbilo da batalha, ajude a preencher o vazio dentro de mim."

Tragam-me a cabeça de Bartram Zonnar, parte 3

Aylarianna foi na frente. Nossa companheira fada vou por sobre as paliçadas do vilarejo orc em busca de saber o que havia ocorrido com Bartram Zonnar. Logo gritos e exultações fizeram-nos perceber que fora descoberta e o restante de nós adentrou o lugar às pressas para resgatá-la. O vilarejo não era muito diferente de outros que vi

em meu tempo servindo na 14ª legião — um amontoado de cabanas e tendas de pele dentro do perímetro de uma paliçada. Mas enquanto os povos que encontrei em meus tempos de soldado haviam mostrado grande engenho e ordem, em terras de caça abundante, o habitat destes orcs das centrais pareceu com suas cores opacas e cheiro pungente infinitamente mais primevo e bruto, consumido pela carestia da região. Ao centro de tudo, ao lado de um caldeirão borbulhando de maneira grotesca com partes humanas e exalando um cheiro nauseabundo, estava o orc "Aharadak" com seus quatro braços quitinosos, ameaçando seu prisioneiro, que em breve seria sacrificado à Tormenta. Os orcs estavam dispostos de uma maneira quase ritualística, e nos saudaram com gritos e violência.

Ignis avançou com sua fúria sacra e flamejante, Kiki invocou suas melodias para nos auxiliar e encher de coragem durante a batalha, enquanto era auxiliada pelo orc "Lena" que enfrentou seu próprio povo. Eu mesmo me senti invadido por uma raiva que não podia conter, foi como se tudo aquilo que eu estivesse sentido nas últimas horas estivesse prestes a transbordar como o conteúdo daquele caldeirão profano.

No começo, mantive o sangue frio e tentei organizar uma decúria como havia sido ensinado no exército, mas meus comandos encontraram ouvidos moucos no ímpeto calamitoso de Rexthor. Achei que o gladiador seria massacrado ao atacar sem disciplina e embora isso realmente tenha cobrado seu preço durante a batalha, pude observar enquanto ele despejava morte eficiente com as mãos nuas, cobrindo os inimigos com seus socos letais.

Orcs e mais orcs caíram diante de minha espada e por um minuto foi como se eu estivesse novamente entre os exércitos de Tapista em meio á uma batalha, quando paredes de escudos e formações se quebram e Nimb, o deus do caos, toma a tudo e todos. E nunca, em meio a esse caos todo, meu desejo de ordem foi maior. Eu ia destruir aquelas coisas atrozes. Impor a lei do Império àquela terra distante e remota, custasse o que custasse!

Ayla usou a magia inerente a sua espécie para derramar colunas de chamas contra as criaturas e seu chefe finalmente sucumbiu. Sobraram apenas dois ou três orcs que se rederam prontamente. Eu ainda estava tomado

pelo meu ímpeto sanguinolento e foi só ao ver Rexthor caído ao chão, que me lembrei da primeira vez que meu pai me levou para ver os gladiadores. De como a violência e a morte me assustaram, mesmo que meu genitor dissesse que era para o bem da minha viralidade. A ira me deixou e, assustado comigo mesmo, fui tentar ajudar meu companheiro.

Interrogamos Bartram. Era um homem de trinta e poucos anos. Velho demais para ser aprendiz em qualquer guilda, alguém que tinha sido vaidoso em sua aparência e agora estava ferido e com um aspecto lastimável. Descobrimos que havia sido coagido por dois humanos e uma misteriosa figura encapuzada a roubar as armas. Se não fizesses isso, seria denunciado por seus crimes passados como colaboracionista da odiosa causa purista — assassinos de não-humanos — e um contrabandista de minério, na corrupta Guilda de Yuvalin. Enquanto ia se encontrar com os homens, foi atacado e capturado pelos orcs. Em busca de comida e sacrifício, as criaturas ignoraram a maioria dos armamentos.

Kiki interrogou os orcs. Descobrimos que seus relacionamentos de alguma forma parodiavam e espelhavam os dos deuses que lhe emprestavam nomes. "Lena" disse que antes deles, houve orcs com os mesmo nomes, que mais tarde eles herdaram.

Quando Kiki foi cuidar de Bartram, por sua vez, agiu de maneira ríspida, apontado sua espada para o prisioneiro. Ela não havia percebido, mas seu capuz havia caído um pouco, deixando entrever uma primeira serpente saindo de sua cabeça. Foi só então que percebi com assombro.

Minha companheira era uma medusa!

Não causou espanto ou a repulsa de meus companheiros, mas para mim foi como se os crimes de minha família tivessem voltado para me assombrar...

Tragam-me a cabeça de Bartram Zonnar – Parte IV

O que veio depois eu recordo em um amontoado confuso. Saímos do que sobrou do vilarejo orc, isso é certo. Viajamos pela região escarpada para chegar até a caverna da anciã "Tanna-Toh", a orc sobre a qual "Lena" nos contara, que havia sido banida por seu povo. Meus companheiros esclareceram a situação e a informaram que agora ela poderia voltar – embora seja preciso admitir, não é como se houvessem muitos orcs ainda vivos esperando por seu regresso.

A anciã nos narrou uma história curiosa, algo que encontramos em um fragmento na caverna. Era uma lenda sobre um Herói Louco e uma Dama Distante. O Herói Louco amava a dama, mas sempre que se aproximava dela, ela fugia. Sob o conselho de um personagem chamado o Bicho-Bruxo, ele resolveu que deveria deixar um buquê de flores em seu trajeto como prova de seu amor. Mas precisaria ser o maior buquê do mundo. Sem entender bem o que eram flores, o Herói Louco colheu todas as plantas de Arton, que mais tarde foi obrigado a devolver fazendo-as chover sobre a terra.

Uma lenda fascinante e única, muito diferente de todas as que conhecemos fora das Colinas Centrais. Ainda assim, confesso, minha cabeça estava em outro lugar.

A culpa e o vazio ainda me assombravam. E havia outra coisa. Para me sentir melhor, tentei conversar com a Ayla. Desculpei-me como pude, por ter usado minha força para limitar seus movimentos durante nosso encontro com o ladrão de rabos e, como penitência, jurei a ela que atenderia uma demanda qualquer que ela me fizesse. Ayla por sua vez, talvez em uma tentativa de me fazer sentir melhor, "devolveu" meu rabo. Uma ilusão que é obviamente isto – um simulacro mágico da minha antiga cauda. Não sei se me ajuda, mas também não atrapalha poder ver minha parte mutilada balançando no ar mais uma vez!

Rexthor pareceu perturbado por minhas palavras sobre Ayla ser um ser puro, inocente e mágico. Revelou seu ódio por magia, falou como minhas palavras servis eram perigosamente parecidas com o que ele mesmo havia sofrido na mão de magos e precisou de um tempo para voltar a falar conosco normalmente. Apesar do sofrimento de meu companheiro, confesso, também não foi isso o que mais me afligia naquele momento.

Voltamos à Metais do Baixote. Cumprimos nossa missão, contamos a Belinda Arting tudo sobre o passado de seu aprendiz e Bartram foi condenado à uma cela no interior do Forte Cabeça de Martelo.

Durante o caminho todo de volta, Kiki nos havia incitado a sermos um grupo e que permanecêssemos unidos para que histórias de aventuras como aquelas pudessem

percorrer Arton em suas canções. Na taverna da Metais ela interpretou com graça e talento genuíno nossas lutas e descobertas em meio aos orcs estranhos da colina. Era mágico vê-la falar.

Depois da apresentação, acabei confessando, talvez por não poder mais conter minha culpa. Minha família não era melhor que os puristas que ela abominava. Os Gorgonius receberam esse nome por ter exterminado um clã de górgonas. Medusas. Éramos igualmente genocidas, embora eu buscasse o caminho da redenção.

Não sei o que esperava que acontecesse, mas Kiki levantou-se e me jogou contra a parede. Pediu que eu provasse que não era igual aos demais membros dos Gorgonius, mas não tive estômago de cometer um pecado contra minha deusa e afirmar algo sobre o qual eu não poderia ter certeza.

E se eu for igual aos do meu clã? Como posso afirmar que sou melhor que eles, se ainda hoje ajudei a dizimar um povoado inteiro de orcs em meio às colinas?

Porém, com toda sinceridade de minha alma, pude dizer somente isto: luto todo dia para redimir o legado de opressão e sangue dos meus. As coisas poderiam ter piorado se não tivesse sido a intervenção fulminante de Ignis Krae. Momentos antes ele havia feito uma oração ao seu deus, como se tivesse profetizado que isto tudo aconteceria. Falando não apenas como um devoto, mas quase como se fosse a própria voz divina do deus das segundas chances, ele se colocou entre mim e Kiki e apelou para que eu tivesse a minha.

Tocada por aquilo, a barda recuou.

Durante seu ataque, ela havia sido descuidada e exposto sua verdadeira natureza a quem estava na Metais, mas Aylarianna veio ao seu socorro, entrando por debaixo de seu capuz e fazendo com uma ilusão célere, seus cabelos de cobra parecerem lindas madeixas.

Percebendo a situação, os olhos de todos sobre nós, com um improviso teatral Kiki resolveu a coisa toda com poucas palavras:

— Esta foi nossa apresentação de hoje!".

"Antes, mas cedo, em um mural na Metais com mensagens e recado deixados pela comunidade, havíamos individuado três pedidos de ajuda.

Uma mãe procurando por seu filho (uma mulher com sérios problemas de alfabetização, apesar do que sugere seu sobrenome aristocrático!)

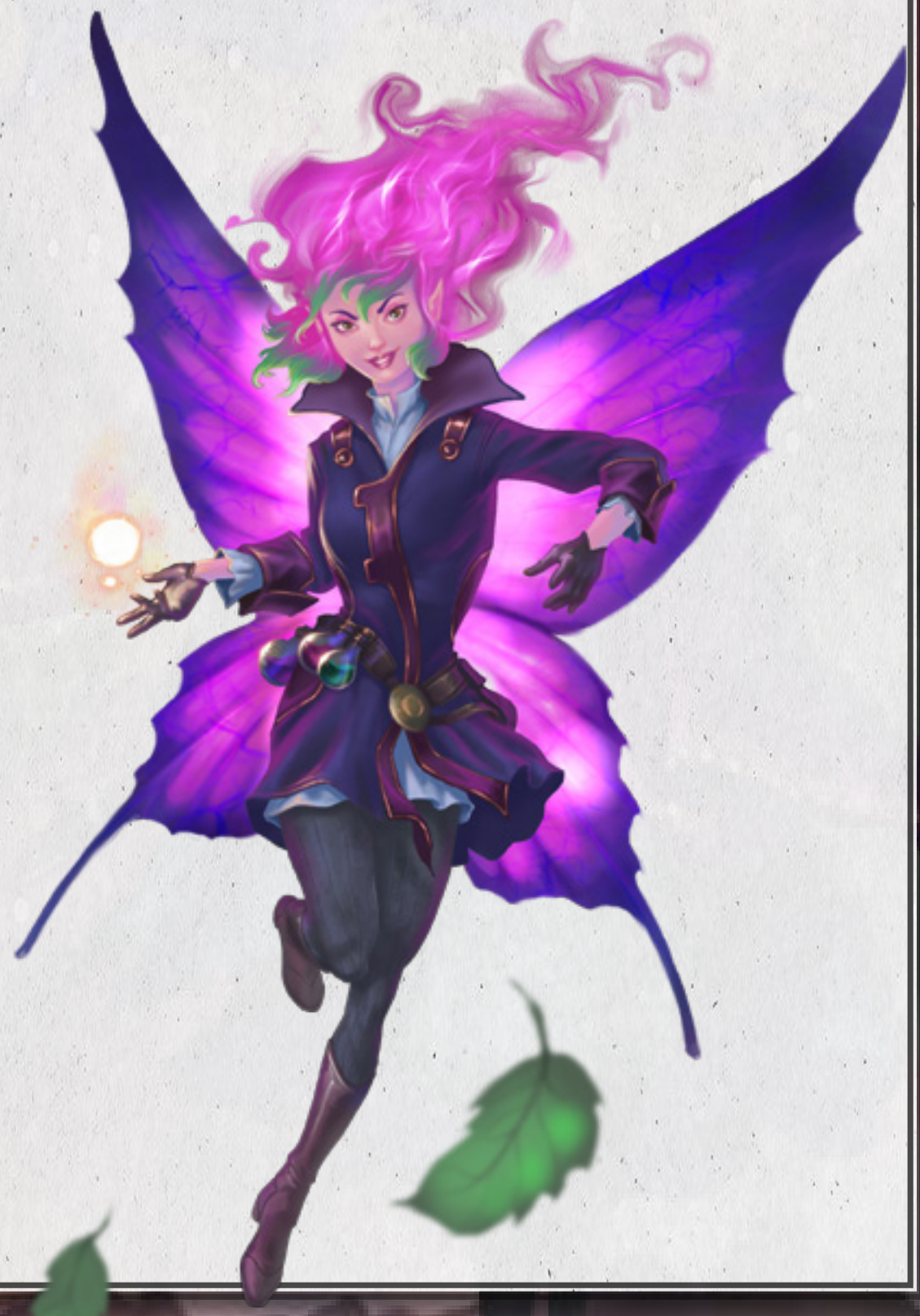
Um vilarejo acossado pela presença de simpatizantes da causa dos puristas, um risco a não-humanos.

Um homem tendo seu rebanho de cabras massacrados por algo msiterioso.

Qual dessas demandas vamos atender primeiro, com nosso recém formado grupo de aventureiros, ainda não sabemos, mas esperamos partir em breve..."

Primavera, 1420

Traduzido do tapistanês por
DAVIDE DI BENEDETTO e
GUILHERME DEI SVALDI



VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. *O SEU!*

NERDZ

lojanerdz.com.br

@lojanerdz @nerdz.etc @nerdz (51) 989424168

CHEFE DE FASE

The Boys

Três dos sete “heróis” mais poderosos do planeta

2006 foi um ano poderoso para os quadrinhos de super-heróis. A *Guerra Civil* da Marvel atraiu muitos leitores, enquanto a DC lançava a revolucionária *52*. A atenção que essas séries trouxeram para um gênero praticamente estagnado gerou uma tempestade de bons títulos, apresentando pontos de vista sobre o tema. *The Boys*, de Garth Ennis, não foi um deles.

Apresentando o tradicional niilismo do autor, a série acompanha um grupo irregular de agentes da CIA determinado a policiar super-heróis. Apesar dos níveis extremos de violência e sexo, o que fez a série ser cancelada na Wildstorm foi sua postura decididamente anti-super-heróis. Parece que nenhum editor local sabia quem era Garth Ennis, famoso por odiar super-heróis desde sempre!

Em 2020, a Amazon adaptou os quadrinhos para um seriado. Aproveitando o tema do super-herói para discutir o complexo messiânico que parece afligir o mundo inteiro, essa adaptação deixa de lado os elementos preconceituosos do original (mas se mantém fiel a o sexo e violência). Ah, a matéria está cheia de *spoilers*!

Super-heróis e os Sete

No universo de *The Boys*, super-heróis são criados artificialmente com uma droga chamada composto V. Se aplicada em crianças ela têm maiores chances de sucesso, permitindo que o paciente receba super-poderes. Quando usada em adultos, costuma causar mutações e transtornos mentais. Mesmo aqueles que recebem o composto ainda criança estão sujeitos a sofrer esses transtornos: se não pela droga em si, pela pressão que as habilidades causam.

Apesar de serem extremamente poderosos dentro de seu universo, os feitos dos membros dos super-heróis de *The Boys* não são tão impressionantes quanto super-seres de outras mídias. Ainda assim, são extremamente poderosos e perigosos, oponentes muito difíceis para pessoas normais (como os protagonistas da série).

Os membros dos Sete são a elite entre esses super-heróis, escolhidos tanto por seus poderes quanto (talvez mais!) pelo seu apelo de marketing. São quase todos pessoas horríveis, que podem interagir com os personagens jogadores de várias formas diferentes. Escolhemos três deles para papéis mais específicos.

Usando os Sete

Se você tem uma campanha de super-heróis em andamento, os Sete e a Vought podem ser inseridos como antagonistas. Talvez eles estejam num país diferente daquele dos jogadores, talvez todos os supers desse país tenham vindo do composto V. Isso permite que você os utilize em campanhas em andamento sem alterar completamente a premissa atual e mantendo as dinâmicas de origem já estabelecidas para os personagens dos jogadores.

Outra possibilidade é abraçar a ideia da série. Todos os supers são originados do composto V e suas origens são mentiras elaboradas para esconder isso. Essa revelação vai alterar os rumos da sua campanha, especialmente se algum análogo de mutantes existir nela. Como já foi abordado no universo Ultimate da Marvel, se os mutantes são resultados de experimentos em vez do próximo passo da evolução da humanidade, todas as suas reivindicações passam a ser vistas sob uma luz completamente diferente.

Os Sete, como apresentados a seguir, funcionam melhor em campanhas com Nível de Poder 6 em *Mutantes & Malfeitores* e 7 pontos em *3D&T*. No papel de humanos normais, os jogadores terão grandes dificuldades mesmo contra o mais fraco deles. Porém, numa campanha de super-heróis por volta de NP 8 ou 12 pontos, eles podem ser inimigos recorrentes (Tempesta), o grande vilão final (Capitão Pátria) ou aliados (Luz-Estrela).

Capitão Pátria

O mais poderoso super-herói do planeta, Capitão Pátria é um símbolo do patriotismo americano, o líder dos Sete, o queridinho da Vought e um monstro sanguinário completo, sem nenhum respeito pela vida alheia.

Criado em um laboratório sem conexões humanas normais, a infância de Pátria é tão triste que daria pena se suas atrocidades não fossem tão frequentes e tão evidentes. Os cientistas chegaram a tentar gerar laços emocionais,

mas os rompantes de raiva ou tristeza do menino mataram todos os que se aproximaram. Crescendo nesse ambiente estéril, vendo videoclipes vazios sobre valores morais que não significavam nada, o Capitão Pátria cresceu cruel, egoísta e com uma necessidade patológica de aceitação.

Um exemplo do super-humano, o Capitão Pátria tem força e resistência inigualáveis no mundo. Também possui sentidos extremamente precisos, é capaz de voar em velocidades supersônicas e tem uma visão laser letal.

M&M — NP 12

Habilidades: For 16, Vig 16, Agi 4, Des 4, Lut 4, Int 4, Pro 4, Pre 4.

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Assustar, Atraente, Benefício 5 (status, fama e riqueza), Bem Informado.

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +8 (4), Enganação +10 (6), Intimidação +14 (10), Percepção +10 (6).

Poderes:

Composto V (84 pontos)

Dano à Distância 12 (Acurado 4, Penetrante, Preciso), Proteção Impenetrável 8, Sentidos 19 (Audição Acurada e Analítica; Olfato Aguçado, Acurado e Analítico; Ultra-Audição, Visão Penetra Camuflagem (Limitado: não funciona em zinco)), Voo 9.

Ataque: Iniciativa +4, desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 16, arremesso +4 à distância, dano pela arma, visão de calor +12 à distância, dano 12.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +16, Aparar +8, Resistência +16, Vontade +8.

Total: Habilidades 112 + Vantagens 10 + Perícias 13 + Defesas 12 + Poderes 84 = 231.

Complicações:

Como o Capitão Pátria está tão acima do nível de poder dos demais supers, a única forma de detê-lo, mesmo que momentaneamente, é se aproveitando de suas fraquezas.

Altas Frequências: Devido à super audição do Capitão Pátria, seus ouvidos são sensíveis a sons extremamente altos. Isso apenas o distrai e incomoda, sem feri-lo (–1 em todas as jogadas), mas pode levá-lo a agir para se livrar da fonte do incômodo.

Insegurança: Criado como um rato de laboratório, a maior fraqueza do Capitão Pátria é seu desequilíbrio mental. Ele tem um desejo patológico por aceitação, fazendo com que se importe demais com sua reputação e a percepção do público. Devido a seu desejo por uma figura materna, também é facilmente manipulável por mulheres.

3D&T — 40S

Características: F6 (esmagamento), H3, R4, A6, PdF6 (fogo); 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Armadura Extra (Força, PdF), Patrono (Vought), Sentidos Especiais (visão aguçada, audição aguçada, visão de raios x, olfato aguçado), Voo.

Desvantagens: Ponto Fraco (necessidade patológica de aceitação).

Tempesta

Os super-heróis do universo de *The Boys* são, na melhor das hipóteses, moralmente ambíguos. Alguns não chegam nem nesse ponto; são psicopatas, pessoas extremamente perturbadas, capazes das atrocidades mais indescritíveis. Mesmo entre esses, nenhum é tão assustador quanto Tempesta.

Uma das primeiras pessoas a receber o composto V com sucesso, Klara Risinger era casada com Frederick Vought nos anos 30. Ela atuou sob diferentes identidades de super-herói, incluindo Liberdade nos anos 70 e Tempesta atualmente, escondendo sua identidade. O motivo para todo esse segredo é que tanto Klara quanto seu marido eram nazistas, com todo o preconceito que isso implica, sem nenhuma vergonha ou autocrítica.

Como Tempesta, depois de tantos anos, Klara aprendeu a se camuflar. Ela tem uma persona pública como uma militante de direitos das mulheres, contrária à Vought, extremamente bem quista nas redes sociais. No fundo ela continua a mesma nazistinha de sempre, só aguardando um bom momento para colocar as garras de fora.

Além da força e resistência ampliadas de muitos supers, Tempesta pode voar e disparar raios elétricos.

Você fica desse jeito depois de enfrentar os Sete...

M&M — NP 10

Habilidades: For 8, Vig 8, Agi 3, Des 3, Lut 6, Int 4, Pro 4, Pre 4.

Vantagens: Atraente, Bem Informado, Bem Relacionado, Benefício 6 (fama, status e privilégios da Vought), Defesa Aprimorada, Imobilizar Aprimorado, Idiomas (alemão), Iniciativa Aprimorada, Zombar.

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +12 (6), Enganação +14 (10), Intimidação +12 (8), Investigação +14 (10), Percepção +10 (6), Persuasão +12 (8).

Poderes:

Composto V (47 pontos)

Dano à Distância 12 (Acurado), Imunidade 5 (eletricidade), Proteção Impenetrável 5, Voo 6.

Ataque: Iniciativa +7, desarmado +12 corpo-a-corpo, dano 8, raio elétrico +8 à distância, dano 12.

Defesa: Esquiva +12, Fortitude +8, Aparar +12, Resistência +8, Vontade +8.

Total: Habilidades 80 + Vantagens 14 + Perícias 24 + Defesas 19 + Poderes 47 = 238.

Complicações:

Secretamente Nazista: O passado de Tempesta e as coisas terríveis nas quais acredita são sua maior fraqueza. Caso revelados, sua vida mudará completamente.

Nazista de Verdade: Devido aos preconceitos nos quais baseou toda sua vida, Tempesta comete excessos contra pessoas racializadas, apesar de todo o seu esforço para manter esses padrões execráveis de comportamento escondidos do público.

3D&T — 19S

Características: F4 (esmagamento), H3, R3, A4, PdF4 (elétrico); 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Armadura Extra (elétrico), Patrono (Vought), Voo.

Desvantagens: Insana (Fantasia: acredita em genocído branco), Segredo (nazista).

CHEFE DE FASE

Luz-Estrela

Embora seja fácil pensar que todos aqueles com poderes sobre-humanos são pessoas horríveis corrompidas pelos seus poderes, algumas raras exceções demonstram que ainda há esperança.

Annie January, apesar de não ter tido a infância mais fácil do mundo, vivendo sob constante manipulação da mãe, cresceu para se tornar uma pessoa bem intencionada. A maior parte dos "super-heróis" não se importa com ninguém, mas Luz-Estrela genuinamente quer usar suas habilidades especiais para ajudar os outros e tornar o mundo um lugar melhor.

Depois de escalar a escada social dos supers e se tornar um membro dos Sete, Luz-Estrela começou a perceber o quão distorcido era o seu mundo. Abusada sexualmente por Profundo, um membro da equipe, ela quase perdeu seu rumo. Felizmente, ao encontrar Hughie, conseguiu se organizar melhor e agora é uma das maiores aliadas dos rapazes nos seus confrontos com a Vought. Claro, como uma agente dupla, ela está em uma situação frágil.

Luz-Estrela é mais forte e resistente que o normal e pode absorver a luz para gerar clarões e raios.

M&M — NP 8

Habilidades: For 6, Vig 6, Agi 4, Des 4, Lut 6, Int 2, Pro 2, Pre 4.

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Atraente, Benefício 1 (como membro dos Sete), Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Imobilizar Aprimorado.

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +10 (4), Enganação +10 (6), Investigação +10 (6), Percepção +10 (6), Persuasão +14 (10).

Poderes:

Composto V (23 pontos)

Dano à Distância 10 (Acurado 2, Característica: pode gerar iluminação como uma lâmpada, Limitado: somente com eletricidade ambiente para absorver), Proteção Impenetrável 3.

Ataque: Iniciativa +4, desarmado +10 corpo-a-corpo, dano 6, raio elétrico +8 à distância, dano 12.

Defesa: Esquiva +10, Fortitude +6, Aparar +10, Resistência +6, Vontade +10.

Total: Habilidades 68 + Vantagens 8 + Perícias 16 + Defesas 16 + Poderes 23 = 131.

Complicações:

Idealismo: Diferente dos outros supers, Luz-Estrela se preocupa de verdade com as pessoas. Ela coloca a segurança de inocentes acima da própria e respeita a vida alheia.

3D&T — 12S

Características: F2 (esmagamento), H3, R3, A2, PdF3 (luz); 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Patrono (Vought).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Ponto Fraco (inocência).

THIAGO ROSA

PODCAST

BRASIL DRAGÃO

NOVOS EPISÓDIOS TODA SEXTA-FEIRA

ESCUTE NO SPOTIFY, NOS AGREGADORES DE PODCAST
OU NO SITE DA JAMBÔ: WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR

JAMBÔ

Dicas
para o uso
correto (ou
ao menos
proveitoso)
da magia
Desejo
É uma ordem!

Quem já jogou RPG sabe: não há magia ou item mais cobiçado do que aquele que concede aos personagens o direito de fazer um Desejo. Pelo próprio nome já podemos sacar que, com um Desejo, pode-se fazer praticamente tudo! Basta pedir do jeito certo.

Bem, bem... é claro que as coisas não são exatamente assim (ou você acha que o mestre iria mesmo entregar a aventura de mão beijada?) A maioria dos sistemas impõe regras para evitar que os jogadores aproveitem esse poder momentâneo que têm em mãos para estragar a brincadeira.

3D&T Alpha, por exemplo, impõe custos altos e certas regras bem definidas para restringir o alcance da magia. O próprio *Tormenta20* deixa a cargo do mestre decidir o desfecho de *Desejo*, que sempre pode negar qualquer efeito que provoque um grande desequilíbrio (ou uma grande dor-de-cabeça) e perturbe a harmonia da aventura (leia-se destruir semanas de planejamento do mestre).

Por esses e outros motivos, fica muito difícil "sacanear" o mestre com um *Desejo* e conseguir uma vantagem estupenda para o grupo dentro da aventura. Lembre-se, você deseja, mas quem decide o que vai acontecer é ele. Se você usar o *Desejo* para pedir "um Dragão Dourado", o mestre provavelmente fará surgir uma estatueta de ouro em formato de dragão; ou se ele for extremamente infame (e um pouco mais velho), um exemplar de uma antiga revista...

É aqui que está o grande segredo. Essa falta de cuidado do jogador em formular um desejo, somada à onipotência do mestre, faz com que ele próprio caia em uma armadilha frequente: subestimar o jogador. Um mestre pode achar que o possuidor do *Desejo* nunca vai formular um pedido de forma infalível, deixando sempre uma margem segura para que ele possa subverter o *Desejo* e enganá-lo.

E a coisa não é por aí.

Cuidado com o que Deseja...

Se você é um jogador, formule bem seu *Desejo*. Escreva, se preciso for, e não ligue se a frase ficar grande demais — apenas não transforme isso em uma redação.

Como regra da casa, costumamos considerar que o *Desejo*, quando escrito, deve ser formulado em uma única frase. Lembre-se: quanto mais específico você é, mais difícil fica para o mestre te passar a perna. Mesmo jogadores experientes devem ser aconselhados a proceder dessa forma.

Eis outro caso que serve para ilustrar essa dica. Após cumprir uma pequena missão, no início de uma campanha, conquistamos o direito de fazer *Desejos* à deusa suprema do mal naquele mundo. Um de nossos companheiros estava ferido e foi logo se adiantando. Com a inocência de um leigo (ou a estupidez, como queiram), ele se aproximou da rainha das trevas, do coração de toda a maldade e disse:

— *Você é mesmo uma deusa?*

— *Sim.*

— *Então, se é mesmo quem diz ser, cure meus ferimentos.*

Bem, basta dizer que nosso amigo ficou completamente restaurado. Mas não exatamente como imaginou. Seus ferimentos foram curados... mas ele foi transformado em morto-vivo! Sacanagem do mestre? Não... tolice do jogador. Pedir cura a uma deusa reconhecidamente maligna?!

Outro exemplo clássico bastante conhecido são jogadores que desejam armas mágicas pensando nos bônus que elas proporcionam em jogo, e não nos poderes que elas garantem no cenário de campanha. É lendária a história do sujeito que pediu ao gênio uma espada +5, e saiu de lá com seis delas debaixo do braço...

Na mesma sessão de jogo, ainda restava um *Desejo* que serviria para o grupo todo (exceto para o morto-vivo). A coisa tinha que ser feita da maneira certa — conhecíamos o mestre muito bem, e ele nunca perdia uma chance de subverter um *Desejo*. Como nossos personagens eram de apenas 2° nível, desejamos que todos tivessem suas habilidades especiais aumentadas (não nos pareceu justo simplesmente pedir para "subir de nível"). Foram dez minutos de reunião secreta, sem a presença do mestre, até que o *Desejo* estivesse formulado e devidamente registrado no papel. Era assim:

"Queremos que todas as nossas principais capacidades sejam ampliadas vinte vezes, sem que sejamos transformados em qualquer outro tipo de criatura."

Simples, não? Deu trabalho, mas funcionou razoavelmente bem.

Na verdade, foi até melhor do que esperávamos. Curioso? Continue lendo.

... Pois pode conseguir!

Você, mestre, faça-me o favor de não subestimar seus jogadores. Nem todos sabem formular *Desejos* da maneira certa (e estes são os mais divertidos), mas alguns podem pegá-lo pelas calças qualquer dia desses. Nunca é prudente apoiar toda a aventura em um *Desejo*, na esperança de que ele seja mal formulado, ou ao contrário, contar que será usado de acordo com o que você espera para o desenrolar da história.

Existem pelo menos mil maneiras de deturpar um *Desejo* — e mais da metade destas resultam em algum tipo de decepção para o jogador. E vamos concordar que isso não é legal para ninguém. Tente utilizar uma das inúmeras maneiras restantes. Existem meios mais criativos de distorcer um *Desejo* do que apenas levar uma frase ao pé da letra.

No exemplo anterior, nosso grupo realmente teve suas capacidades ampliadas através do *Desejo*. Meu personagem (um guerreiro que pretendia se tornar um mago), ganhou Força 25 e Inteligência 20. Em compensação, estas duas novas capacidades estavam irrevogavelmente vinculadas a itens mágicos.

A força, por exemplo, vinha de um cinturão e uma espada mágica. O cinturão nunca podia ser retirado (como se fosse um item amaldiçoado) e a espada não podia ser mantida distante do personagem. Não importa onde fosse deixada, sempre voltava à mão do personagem em ocasiões de combate. Tudo às mil maravilhas, não fosse por um detalhe: se a espada fosse destruída ou perdesse seus poderes mágicos por qualquer motivo, o personagem morreria na mesma hora. Legal, não? E casos semelhantes aconteceram com todo o grupo...

Este é um exemplo de como contentar a todos. O *Desejo* foi cumprido, os personagens não se tornaram poderosos demais (estragando os planos do mestre) e todos ganharam oportunidades interessantes de interpretar nossas novas limitações (sem falar que nos tornamos o grupo de 2° nível mais poderoso daquele mundo...). É, também, uma ótima saída para o mestre que se vê obrigado a conceder um *Desejo* por qualquer motivo — impor condições, vinculando o efeito desejado a alguma outra coisa que garanta bons momentos na aventura.

O mesmo *Desejo* poderia ser resolvido de maneira diferente: todos os personagens poderiam ganhar suas capacidades ampliadas, mas o efeito estaria vinculado à união do grupo. Se alguém se afastasse, os poderes sumiriam. Se um deles morresse, todos morreriam juntos. Seria um bom meio para conseguir cooperação de um grupo desunido, além de fornecer ótimas oportunidades de roleplay para personagens antagônicos.

A dica final é: evite ao máximo deturpar o Desejo do jogador, ou o faça de forma criativa. Pense nas necessidades da campanha e dos jogadores envolvidos. Um jogador nunca deveria ficar decepcionado com o resultado de seu *Desejo* — a ocasião da formulação, ou a própria conquista do direito de desejar algo é um momento importante na vida do personagem. Sempre leve em consideração a vontade do jogador.

Afinal, um *Desejo* é uma ordem...

A lenda do ladrão apelão

Certa vez, durante uma aventura, nosso grupo foi contratado para invadir um castelo e libertar o povo de um vilarejo, escravizado por malfeitores (talvez não tenha sido exatamente assim, mas é tudo de que me lembro). Por um acaso da natureza ou peça do destino (leia-se vontade do mestre), os tais malfeitores eram exatamente nossos velhos arquiinimigos de campanha. Já os enfrentamos algumas vezes, perdemos amigos em suas mãos (meu próprio personagem já havia perdido a vida por culpa dos caras, e não tinha grandes recordações da batalha). Aquele deveria ser nosso último confronto. O combate final.

Cientes da cautela necessária, acatamos a sugestão do ladrão do grupo: ele iria na frente, invadiria o castelo e abriria a porta por dentro para permitir nossa entrada. Foi o que ele fez. Depois de algum tempo (e alguns minutos de sessão reservada entre o jogador que interpretava o ladrão e o mestre) ele retornou e abriu a porta para nós.

Depois disso, encontramos nossos inimigos. Mas, quando teve início a batalha, qual não foi nossa surpresa quando o ladrão (nosso amigo leal e etc...) colocava-se ao lado dos vilões e nos atacava ferozmente! Meu personagem, um guerreiro com força 24, dois metros de altura, espada +10 e inteligência 8, não teve dúvidas: desembainhou a espada e atacou o traidor. Aquele simples ladrãozinho não seria páreo para a força bruta de um guerreiro tão formidável!

O que aconteceu em seguida, porém, desafiava qualquer lógica: o golpe da espada foi detido por "algo" antes que atingisse o crânio do ladrão, que gargalhava de maneira sádica e irônica. Sempre que alguém do grupo tentava atacá-lo, acontecia a mesma coisa. Todos os golpes eram detidos por uma misteriosa "força invisível".

Apenas com muito custo conseguimos derrotar nossos inimigos e manter nosso antigo "amigo" a uma distância segura. Ninguém entendia o que havia acontecido. Apenas no final da aventura veio a tão ansiada explicação: quando o ladrão entrou no castelo, encontrou uma espécie de gênio. A criatura ofereceu um *Desejo* ao ladrão, com a condição de que ele traísse seus companheiros (nós). Pensando que poderia sair em vantagem e enganar o gênio antes de cumprir sua parte no trato, ele aceitou.

Ele simplesmente desejou o seguinte: *"Nada que o grupo fizer contra ele, direta ou indiretamente, na tentativa de causar qualquer tipo de efeito, sendo ele físico ou mágico, maléfico ou benéfico, poderia funcionar"*.

Eis a resposta. Por isso nossos golpes não o acertavam, nossas magias não o detiam, e nada do que fazíamos dava certo. O ladrão nos atacou apenas porque o gênio o encantou para tanto, por medida de segurança.

A parte ruim disso tudo foi que perdemos quase duas horas de jogo para descobrir um modo de acertar o ladrão — e não havia nenhum modo! Algo que na ocasião deixou frustrados quase todos os jogadores, mas pelo menos ficamos com a história para contar.

Enquanto isso, em *Tormenta Alpha*...

Mesmo com as limitações de *Desejo* bem demarcadas do *Manual 3D&T Alpha*, subestimar o poder combeiro criativo dos jogadores pode ser uma má ideia.

Certa vez, em um dos grupos que participo, me mostraram um combo "totalmente dentro das regras" (as aspas são necessárias porque tudo dependia de muita boa vontade do mestre, além de uma curiosidade quase insana em ver o circo pegar fogo). Costurando vantagens e poderes de vários suplementos, a sequência permitia levar um personagem recém construído de 5 pontos até a escala Kami em um único turno, usando entre outras coisas uma quantidade absurda de *Desejos*!

Esse tipo de maluquice mecânica pode acontecer em jogos com tantos livros, especialmente quando jogadores experientes se encontram com mestres novos que não se sentem confortáveis em proibir ou ao menos questionar certas interpretações das regras. Porém, não deveriam acontecer. E dentre todos os motivos, o maior deles é que o RPG não é uma corrida para quem acumula mais pontos. Tornar seu herói mais poderoso é divertido porque o grupo inteiro está se tornando mais forte junto com ele.

Seria muito mais vantajoso para o jogo usar esse dom para criar situações únicas e divertidas durante as sessões, em vez de um combo maluco que, além de não agregar nada a campanha, também só serve para garantir o superpoder de ter seu personagem transformado em um NPC nos primeiros cinco minutos de aventura...

J.M. TREVISAN

MARLON TESKE "ARMAGEDDON"

Desejando mais tempo urgentemente.

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Abelheid

Ademir Benedito

Adriano Anjos De Jesus

Adriano Chamberlain Neves

Afonso Cassa Reis

Alan Santana

Alcyr Neto

Aldenor C. Madeira Neto

Aleksander Sanandres

Alex Farias De Lima

Alex Frey

Alex Gabriel

Alex Pongitori

Alex Rodrigo R. Oliveira

Alexandre Andrade

Alexandre Lins De Albuquerque Lima

Alexandre Murayama De Lima

Alexandre Santos

Alexandre Uhren Mazia

Alexandro Barros

Alexsandro Teixeira Cuenca

Alonso Marinho Horta

Amadeu B. Negrão

Ana Rosa Leme Camargo

Anderson Brambilla Chaves

Anderson Costa Soares

Anderson Rosa Cecilio De Oliveira

Andre Angelo Marques

André Bessa

André Centeno De Oliveira

André Dorte Dos Santos

André Duarte De Ávila Ribeiro

André Luís Vieira

Andre Luiz Retroz Guimarães

Andrei Ajudarte

Anesio Vargas Junior

Antonio Mombrini

Antonio Napy Charara Neto

Antonio Victor Melo Trindade

Arthur Koala

Arthur Nobrega De Lima Saraiva

Augusto César Duarte Rodrigues

Augusto Netto Felix

Bárbara Lima Aranha Araujo

Bergson Ferreira Do Bonfim

Bernardo Rocha Batista De Paiva

Betina Costa

Braulio Sarmento Pereira

Brayan Kurahara

Breno Marcondes Penna Da Rocha

Bruno Belloc Nunes Schlatter

Bruno Bianco Melo

Bruno De Mello Pitteri

Bruno Fávaro Piovan

Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro

Bruno H M Silva

Bruno Leão Pereira

Bruno Messias Silva Santos

Bruno Ribeiro

Bruno Soares Pinto Costa

Bruno Victor De Mesquita Ferreira

Bruno Viegas Flores

Bruno Vieira

Bruno Wesley Lino

Caio Felipe Giasson

Caio Fernandes

Caio Souza

Camila Gamino Da Costa

Carine Ribeiro

Carlos Bernardes

Carlos Castro

Carlos G C Cruz

Carlos Roberto Hirashima

Cassio Pereira

Cassio Segantin

Cavaleiro Morto

Celso Giordano Tonetti

Cezar Letiere Martins

Chrysthowam A. Santos

Cícero Leandro Júnior

Cj Saguini

Clarissa Sant´Anna Da Rosa

Claudio Quessada Cabello

Cleison Ferreira

Cristian Drovas

Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante

Cristiano Cristo

Cristiano Lopes Lima

Cyan Lebleu

Dalvan Sant’Anna

Dan Cruz

Dan Ramos

Daniel Carlos

Daniel Cesarino

Daniel Duran Galembeck Da Silva

Daniel Macedo

Daniel Martins Bezerra

Daniel Paes Cuter

Daniel Saraiva De Souza

Daniel Ximenes

Danilo Machado

Darkswipper

Darlan Fabricio Silva Santos

Dartagnan Quadros

Davi Freitas

Davi Mascote Domingues

David De Andrade Nunes

David Torrini

Dean Silva

Deivide Argolo Brito

Denilson Serafim

Denis Oliveira

Dereck Gonçalves

Diego Barba

Diego Bernardo Chumah

Diego Calicchio Boaro

Diego Moreira

Diego Oliveira Lopes

Diego Toniolo Do Prado

Diogo Benedito

Diogo De Almeida Camelo

Diosh Smith

Dmitri Gadelha

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

- Douglas Camillo-Reis
- Douglas Nascimento
- Douglas Ramos Da Silva
- Douglas Santos De Abreu
- Douglas Vieira Dias
- Eddie Junior
- Éder “Dzr13” Fialho
- Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
- Edevaldo Santos Messias
- Edgar Cutar Junior
- Ednardo Oliveira Pena Araújo
- Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
- Eduardo Batista Dos Santos Saigh
- Eduardo Fernandes Augusto
- Eduardo Maciel Ribeiro
- Eduardo Nunes
- Eduardo Stevan Miranda Marques
- Eduardo Zimerer
- Eldio Santos Junior
- Elimar Andrade Moraes
- Elios Monteiro
- Elvys Da Silva Benayon
- Emanuel Guilherme
- Emerson Luiz Xavier
- Endi Ganem
- Enéias Tavares
- Erick Rodrigo Da Silva Santos
- Estevão Costa
- Fabiano Silveira
- Fábio Abrão Luca
- Fabio Bompet Machado
- Fabio Carvalho
- Fabio Casanova
- Fábio Gicquel Silveira
- Fabricio De Matos
- Fabrícius Viana Maia
- Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
- Felipe Alves
- Felipe Amalfi
- Felipe Augusto Souza Mello
- Felipe Becchelli
- Felipe Cabral Rodrigues
- Felipe Intasqui
- Felipe Noronha
- Felipe Nunes Porto
- Felipe Queiroz
- Felipe Rizardi Tomas
- Felipe Schimidt Tomazini
- Felipe Viero Goulart
- Felipe Vilarinho
- Felipe Wawruk Viana
- Fernando Abdala Tavares
- Fernando Fenero
- Fernando Modesto Dutra
- Fernando Radu Muscalu
- Fernando Zocal
- Filipe Santos
- Filippo Rodrigues De Oliveira
- Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
- Flavio Hiasa
- Flávio Martins De Araújo
- Francisco Duque
- Francisco José Marques
- Francisco Santana De Azeredo
- Franklyn Fagundes Varzon
- Frederico Jose Ribeiro Franca
- Gabriel Alves Brandão Machado
- Gabriel Alves Rêgo
- Gabriel Amaral Abreu
- Gabriel Braga E Braga
- Gabriel Chaud Giollo
- Gabriel Cholodovskis Machado
- Gabriel Madeira Pessoa
- Gabriel Miranda
- Gabriel Moreira
- Gabriel Novaes
- Gabriel Nunes Da Silva Sobral
- Gabriel Paiva Rega
- Gabriel Picinin Egea Benitez
- Gabriel R. De Carvalho
- Gabriel Ripfom
- Gabriel Santos Passos
- Gabriel Soares Machado
- Gabriel Souza
- Gabriel Vilella
- Giancarlo Moura Gurgel
- Gilberto M. F. Jhunior
- Gilmar Alves De Oliveira
- Gilvan Gouvêa
- Giordano Nin
- Giordano Zeva
- Giovanni Grosso
- Giulia Araújo Chaves
- Giuliano Tamarozi
- Glauco Lessa
- Gregório De Almeida Fonseca
- Guilherme Amesfort
- Guilherme Augusto Angelo Gomes
- Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
- Guilherme Correa Virtuoso
- Guilherme Da Mota Martinez
- Guilherme Inojosa Cavalcanti
- Guilherme Nascimento
- Guilherme Puppim
- Guilherme Tolotti
- Guilherme Tsuguio Tanaka
- Guilherme Vanuchi
- Guilherme Villela Pignataro
- Gustavo Almeida Agibert
- Gustavo Amâncio Costa
- Gustavo Fernandes
- Gustavo Henrique Manarin
- Gustavo Marques Lattari
- Gustavo Martins Ferreira
- Gustavo Reis
- Gustavo Souza
- Gustavo Tenorio De Oliveira
- Gustavo Vilella Whately
- Haniel Ferreira
- Heberth Azevedo
- Helton Falcão
- Helton Garcia Cordeiro
- Henrique Martins
- Henrique Santos
- Herbert Aragão
- Hugo A. G. V. Rosa
- Hugo Genuino
- Hugo Oredes Agapito
- Humberto Gs Junior
- Humberto Reis
- Igor Daniel Côrtes Gomes
- Igor Silva
- Igor Teixeira
- Igor Thiago
- Ismael Marinho
- Iuri Gelbi Silva Londe
- Iury Velázquez
- Ivan Ivanoff De Oliveira
- Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
- Jáder Anderson Oliveira De Abreu
- Jaime Paz Lopes
- Jandir Roberto Manica Neto
- Jarbas Trindade
- Jayme Calixto

- Jayme De Freitas
- Jb Dantas
- Jean Carlo
- Jean Carlos Lima
- Jeferson Dantas
- Jefferson Anderson Ferreira
- Jefferson Ramos Ouvidor
- Jessy Michaelis
- Jilseph Lopes
- João Lira
- João Marcos Vasconcelos
- João Moisés Bertolini Rosa
- Joao Paulo Naldi
- Joao Pereira
- Joao Ricardo Ramos
- João Zonzini
- Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
- Johnnie Royer Borges
- Jonatas Monteiro Fernandes
- Jorge Alberto Carvalho Sena
- Jorge Botelho
- Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
- José Enio Benício De Paiva
- José Felipe Ayres Pereira Filho
- José Ricardo Gonçalves Barretto
- José Roberto Froes Da Costa
- Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
- Juan Campos Barezzi
- Judson Jeferson Pereira Moraes
- Julia Maria Racy Lopes
- Juliano Azzi Dellamea
- Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
- Junior Itikawa
- Junior Ricardo Rutz
- Kaique Nascimento
- Karen Soarele
- Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
- Kayser Martins Feitosa
- Keyler Queiroz Cardoso
- Kryat Lore
- Kyan Derick
- Larissa Macalão Barbosa
- Leandro Alves
- Leandro Carvalho
- Leandro Duque Mussio
- Leandro Ferraro
- Leandro Franco Miranda
- Leandro Lima Dos Santos
- Leandro Moreira
- Leandro Santiago Lima
- Leldias
- Leo Aguiar
- Leonardo Alberto Souza
- Leonardo Cesar De Campos
- Leonardo Costa
- Leonardo Fiamoncini De Souza
- Leonardo Luiz Raupp
- Leonardo Moreira Echeverria
- Leonardo Rafael De Bairos Rezende
- Leonardo Renner Koppe
- Leonardo Santos
- Leonardo Silva De Alcântara
- Leonardo Valente
- Liano Batista
- Lincoln Ribeiro
- Lucas Bernardo Monteiro
- Lucas De Souza
- Lucas De Souza Figueiredo
- Lucas Gomes
- Lucas Humberto
- Lucas Martinelli Tabajara
- Lucas Moreira De Carvalho
- Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
- Lucas Porto Lopes
- Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
- Lucas Tessari
- Luciana Cruz Bianco
- Luciano Del Monaco
- Luciano Dias
- Luciano Dias
- Luciano Jorge De Jesus
- Luciano Vellasco
- Luciano Viana
- Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
- Luis Felipe Alves
- Luis Fernando Guazzelli
- Luis Filipe Bomfá
- Luis Oliveira
- Luiz Antônio
- Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
- Luiz Aparecido Gonçalves
- Luiz Busca
- Luiz Felipe Barbosa Dantas
- Luiz Filipe Carvalho
- Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
- Luiz Henrique
- Luiz Junior Nakahara
- Luiz Otávio Gouvêa
- Luiz Ramiro
- Luiz Roberto Dias
- Lukas Wyllis Louza De Oliveira
- Makswell Seyiti Kawashima
- Manoel D'Mann Martiniano
- Marcello Bicalho
- Marcelo Augusto Reis Silva
- Marcelo Henrique Da Silva
- Marcelo Matos
- Marcelo Prates Figueiredo
- Marcelo Werner
- Marcio Fernandes Alves Leite
- Márcio Kubiach
- Marco Menezes
- Marcos Goulart Lima
- Marcos Mineiro
- Marcos Neiva
- Marcos Pincelli
- Marcus Andrade
- Marcus Araujo Matildes
- Marcus Rocher
- Marina Ferreira De Oliveira
- Marina Gonçalves
- Mario Afonso Lima
- Mario Hissashi Kajiya
- Mario Moura
- Marth Júnior
- Matheus Borges Ziderich
- Matheus C. Medvedeff
- Matheus Dias
- Matheus Henrique
- Matheus Maia De Souza Pereira
- Matheus Pivatto
- Matheus Rodrigues
- Matheus Torres
- Maurício De Moura Almada
- Mauricio Maximiano
- Mauricio Mendes Da Rocha
- Mauricio Pacces Vicente
- Mauro Juliani Junior
- Michel Medeiros De Souza
- Miguel Peters
- Neimar Alves
- Neudson Fernandes Vasconcelos
- Newton Rocha
- Nicholas Lemos
- Nicole Mezzasalma
- Nikolas Carneiro
- Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
- Otto Menegasso Pires
- Pablo Pochmann
- Pablo Raphael
- Pablo Urpia
- Patrícia Brito
- Paulo Emilio
- Paulo Rafael Guariglia Escanhoela

- Paulo Ricardo De Souza Dourado
- Paulo Vitor
- Paulo Weber Louvem Gomes
- Pedro Almeida
- Pedro Augusto Pereira De Freitas
- Pedro Cruz
- Pedro Dias
- Pedro Feitosa
- Pedro Grandchamp Neto
- Pedro Henrique De Mattos Draeger
- Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
- Pedro Henrique Martins
- Pedro Henrique Matos
- Pedro Henrique Ramalho Dias
- Pedro Henrique Seligmann Soares
- Pedro Ivo Neves De Almeida
- Pedro Machado
- Pedro Martins
- Pedro Morhy Borges Leal
- Pedro Ribeiro Martins
- Pedro Santos
- Pedro Victor Duarte
- Pedro Victor Santos
- Pedro Victor Silva Santos
- Pedro Vitor Schumacher
- Péricles Da Cunha Lopes
- Pierre Jorge De Souza Dourado
- Pietro Vicari
- Rafael Baquini Bueno
- Rafael Bezerra Barbosa
- Rafael Duarte Collaço
- Rafael Fata
- Rafael Freitas De Souza
- Rafael Galdino Marinho
- Rafael Guimarães
- Rafael Ishikawa Dos Santos
- Rafael Marques Rocha
- Rafael Moura
- Rafael Oliveira De Faria
- Rafael Schmitt Wilhelms
- Rafael Sirotheau
- Ramon Alberto Machado Costa
- Ramon Mineiro
- Raoni Godinho
- Raphael Alves Moure
- Raphael Espesse
- Raphael Estevao Borges De Oliveira
- Raphael Montero
- Raphkiel
- Rauldouken O'Bedlam
- Renan Carvalho
- Renan Rodrigues Cação
- Renato Da Cunha Silva
- Renato Da Silva
- Renato Farias
- Renato Potz
- Renzo Rosa Reis
- Ricardo César Ribeiro Dos Santos
- Ricardo Dantas De Oliveira
- Ricardo Ferreira Gerlin
- Ricardo Filinto
- Ricardo Gambaro
- Ricardo Okabe
- Roberto Freires Batista
- Roberval Ranches
- Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
- Rodolfo Nemes Silva
- Rodolfo Santos Entringer
- Rodolfo Xavier
- Rodrigo André Da Costa Graça
- Rodrigo Costa De Almeida
- Rodrigo Dani
- Rodrigo Darouche Gimenez
- Rodrigo Falleiro
- Rodrigo Fantucci
- Rodrigo Fernando Comin
- Rodrigo Keiji
- Rodrigo Monteiro
- Rodrigo Nunes Dos Santos
- Rodrigo Quaresma De Andrade
- Rodrigo Shibuya
- Roger Andressa Lewis
- Rogerio Girasol
- Rogerio Ribeiro Campos
- Rogers Ribeiro Gonçalves
- Romullo Assis Dos Santos
- Ronaldo Filho
- Roque Valente
- Ruan Mendonça
- Ruan Pablo
- Rubens Dos Santos
- Samuel Hamilton Belem Cruz
- Samuel Luiz Nery
- Samuel Pereira Dos Santos
- Samuel Teixeira Soares Sena
- Sascha Borges Lucas
- Sebastião Proença De Oliveira Neto
- Sergio Chagas
- Sérgio Dalbon
- Sérgio Gomes
- Shane Morgan Baraboskin Standen
- Sidgley Santana De Oliveira
- Silvino Pereira De Amorim Neto
- Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
- Stevan Nogueira
- Tabriz Vivekananda
- Tácio Schaeppi
- Tarcísio Nunes
- Tárik Raydan
- Thadeu Silva
- Thales Barreto
- Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
- Thalles Oliveira
- Thalles Rezende
- Thiago Barbosa Ferreira
- Thiago Da Silva Moreira
- Thiago Edgard Lima De Castro
- Thiago Freitas
- Thiago Lemos D'Avila
- Thiago Morani
- Thiago Pereira
- Thiago Rosa
- Tiago Alves Araujo
- Tiago César Oliveira
- Tiago De Carvalho Silva
- Tiago De O Machado
- Tiago Figueiredo
- Tiago Henrique Ribeiro
- Tiago Lima
- Tiago Lima Barboza
- Tiago Resemblink
- Tiago Ribeiro
- Tiago Soares
- Tião Luna
- Ubiratan Augusto Lima
- Ugo Portela Pereira
- Valter Tartarotti Ries
- Vauderag "Shaka" Junior
- Vially Israel
- Victor Araújo
- Victor Castro De Sa
- Victor Hermano
- Victor Hugo De Paiva
- Victor Lopes
- Victor Otani
- Victor T Melo
- Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
- Vinicius Cipolotti
- Vinicius De Aquino Calheiros
- Vinicius De Paiva Costa
- Vinicius Gomes De Oliveira
- Vinícius Lemos
- Vinicius Mattos
- Vinícius Menezes
- Vinícius Nery Cordeiro
- Vinicius Soares Lima
- Vinicius Torres
- Vitor Alves Patriarcha
- Vitor Augusto Joenk

Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Walace Evangelista Ferreira
Washington Alencar
Wellerson Monteiro Dos Santos
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Rodrigo Barbosa Mendes
Wil Gouvea
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willyann Hipolito Lugli
Wolf Fivousix
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

Conselheiros

Abelheid
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Afonso Cassa Reis
Alan Santana
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alonso Marinho Horta
Amadeu B. Negrão
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andrei Ajudarte
Anesio Vargas Junior
Antonio Mombrini
Antonio Napy Charara Neto
Antonio Victor Melo Trindade
Arthur Koala
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Betina Costa
Braulio Sarmento Pereira
Brayan Kurahara
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno H M Silva
Bruno Leão Pereira
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Ribeiro
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Viegas Flores
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio Felipe Giasson
Caio Fernandes
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Bernardes
Carlos Castro
Carlos G C Cruz
Carlos Roberto Hirashima
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dalvan Sant’Anna
Dan Cruz
Dan Ramos
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Darkswipper
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Dean Silva
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Dereck Gonçalves
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Calicchio Boaro
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Eddie Junior
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo

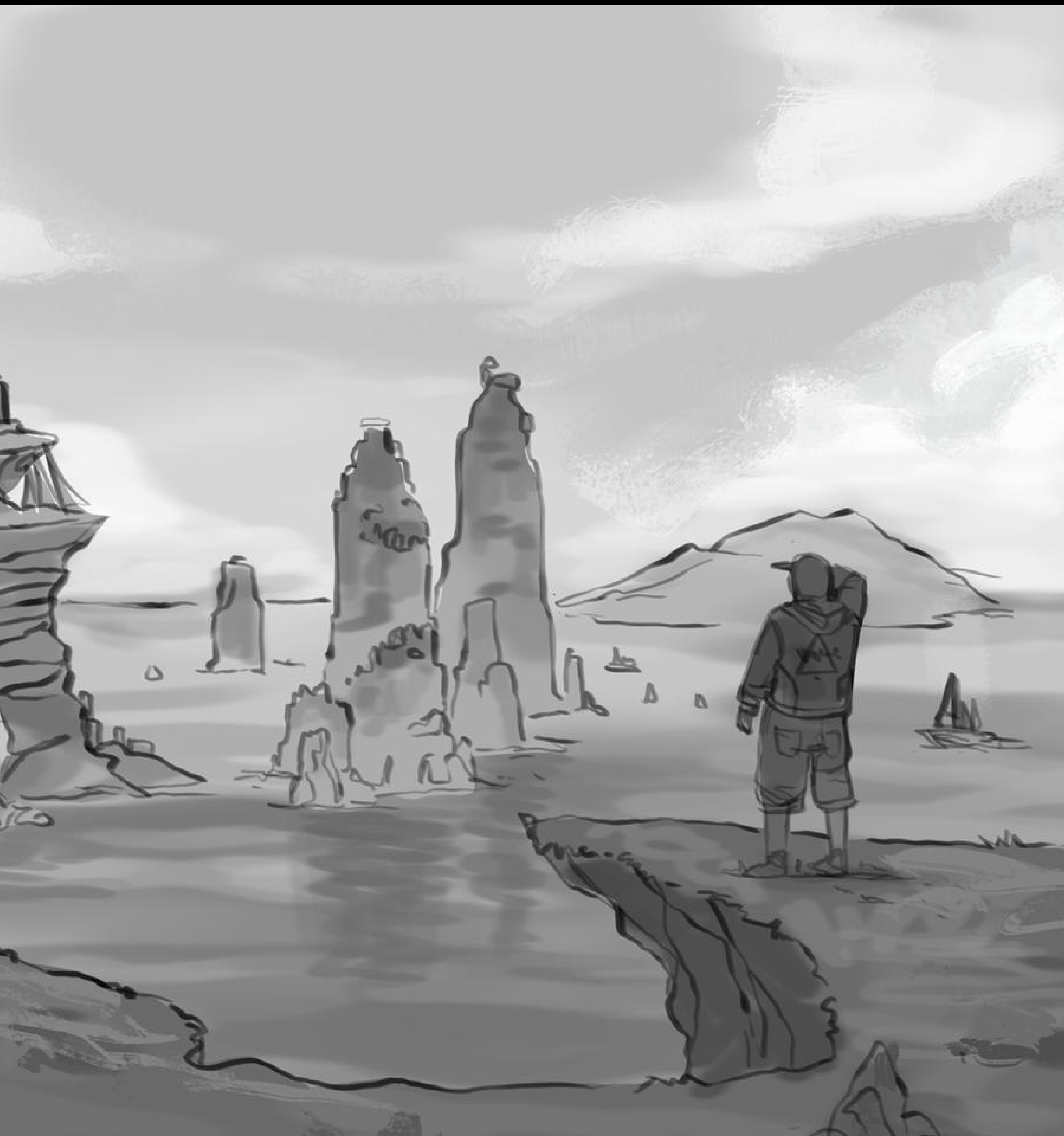
- Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
- Eduardo Batista Dos Santos Saigh
- Eduardo Fernandes Augusto
- Eduardo Maciel Ribeiro
- Eduardo Nunes
- Eduardo Stevan Miranda Marques
- Eduardo Zimerer
- Eldio Santos Junior
- Elimar Andrade Moraes
- Elios Monteiro
- Elvys Da Silva Benayon
- Emanuel Guilherme
- Emerson Luiz Xavier
- Endi Ganem
- Enéias Tavares
- Erick Rodrigo Da Silva Santos
- Estevão Costa
- Fabiano Silveira
- Fábio Abrão Luca
- Fabio Bompet Machado
- Fabio Carvalho
- Fabio Casanova
- Fábio Gicquel Silveira
- Fabricio De Matos
- Fabrícius Viana Maia
- Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
- Felipe Alves
- Felipe Amalfi
- Felipe Augusto Souza Mello
- Felipe Becchelli
- Felipe Cabral Rodrigues
- Felipe Intasqui
- Felipe Noronha
- Felipe Nunes Porto
- Felipe Queiroz
- Felipe Rizardi Tomas
- Felipe Schimidt Tomazini
- Felipe Viero Goulart
- Felipe Vilarinho
- Felipe Wawruk Viana
- Fernando Abdala Tavares
- Fernando Fenero
- Fernando Modesto Dutra
- Fernando Radu Muscalu
- Fernando Zocal
- Filipe Santos
- Filippo Rodrigues De Oliveira
- Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
- Flavio Hiasa
- Flávio Martins De Araújo
- Francisco Duque
- Francisco José Marques
- Francisco Santana De Azeredo
- Franklyn Fagundes Varzon
- Frederico Jose Ribeiro Franca
- Gabriel Alves Brandão Machado
- Gabriel Alves Rêgo
- Gabriel Amaral Abreu
- Gabriel Braga E Braga
- Gabriel Chaud Giollo
- Gabriel Cholodovskis Machado
- Gabriel Madeira Pessoa
- Gabriel Miranda
- Gabriel Moreira
- Gabriel Novaes
- Gabriel Nunes Da Silva Sobral
- Gabriel Paiva Rega
- Gabriel Picinin Egea Benitez
- Gabriel R. De Carvalho
- Gabriel Ripfom
- Gabriel Santos Passos
- Gabriel Soares Machado
- Gabriel Souza
- Gabriel Vilella
- Giancarlo Moura Gurgel
- Gilberto M. F. Jhunior
- Gilmar Alves De Oliveira
- Gilvan Gouvêa
- Giordano Nin
- Giordano Zeva
- Giovanni Grosso
- Giulia Araújo Chaves
- Giuliano Tamarozi
- Glauco Lessa
- Gregório De Almeida Fonseca
- Guilherme Amesfort
- Guilherme Augusto Angelo Gomes
- Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
- Guilherme Correa Virtuoso
- Guilherme Da Mota Martinez
- Guilherme Inojosa Cavalcanti
- Guilherme Nascimento
- Guilherme Puppim
- Guilherme Tolotti
- Guilherme Tsuguio Tanaka
- Guilherme Vanuchi
- Guilherme Villela Pignataro
- Gustavo Almeida Agibert
- Gustavo Amâncio Costa
- Gustavo Fernandes
- Gustavo Henrique Manarin
- Gustavo Marques Lattari
- Gustavo Martins Ferreira
- Gustavo Reis
- Gustavo Souza
- Gustavo Tenorio De Oliveira
- Gustavo Vilella Whately
- Haniel Ferreira
- Heberth Azevedo
- Helton Falcão
- Helton Garcia Cordeiro
- Henrique Martins
- Henrique Santos
- Herbert Aragão
- Hugo A. G. V. Rosa
- Hugo Genuino
- Hugo Oredes Agapito
- Humberto Gs Junior
- Humberto Reis
- Igor Daniel Côrtes Gomes
- Igor Silva
- Igor Teixeira
- Igor Thiago
- Ismael Marinho
- Iuri Gelbi Silva Londe
- Iury Velázquez
- Ivan Ivanoff De Oliveira
- Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
- Jáder Anderson Oliveira De Abreu
- Jaime Paz Lopes
- Jandir Roberto Manica Neto
- Jarbas Trindade
- Jayme Calixto
- Jayme De Freitas
- Jb Dantas
- Jean Carlo
- Jean Carlos Lima
- Jeferson Dantas
- Jefferson Anderson Ferreira
- Jefferson Ramos Ouvidor
- Jessy Michaelis
- Jilseph Lopes
- João Lira
- João Marcos Vasconcelos
- João Moisés Bertolini Rosa
- Joao Paulo Naldi
- Joao Pereira
- Joao Ricardo Ramos
- João Zonzini
- Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
- Johnnie Royer Borges
- Jonatas Monteiro Fernandes
- Jorge Alberto Carvalho Sena
- Jorge Botelho
- Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
- José Enio Benício De Paiva
- José Felipe Ayres Pereira Filho

- José Ricardo Gonçalves Barretto
- José Roberto Froes Da Costa
- Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
- Juan Campos Barezzi
- Judson Jeferson Pereira Moraes
- Julia Maria Racy Lopes
- Juliano Azzi Dellamea
- Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
- Junior Itikawa
- Junior Ricardo Rutz
- Kaique Nascimento
- Karen Soarele
- Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
- Kayser Martins Feitosa
- Keyler Queiroz Cardoso
- Kryat Lore
- Kyan Derick
- Larissa Macalão Barbosa
- Leandro Alves
- Leandro Carvalho
- Leandro Duque Mussio
- Leandro Ferraro
- Leandro Franco Miranda
- Leandro Lima Dos Santos
- Leandro Moreira
- Leandro Santiago Lima
- Leldias
- Leo Aguiar
- Leonardo Alberto Souza
- Leonardo Cesar De Campos
- Leonardo Costa
- Leonardo Fiamoncini De Souza
- Leonardo Luiz Raupp
- Leonardo Moreira Echeverria
- Leonardo Rafael De Bairos Rezende
- Leonardo Renner Koppe
- Leonardo Santos
- Leonardo Silva De Alcântara
- Leonardo Valente
- Liano Batista
- Lincoln Ribeiro
- Lucas Bernardo Monteiro
- Lucas De Souza
- Lucas De Souza Figueiredo
- Lucas Gomes
- Lucas Humberto
- Lucas Martinelli Tabajara
- Lucas Moreira De Carvalho
- Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
- Lucas Porto Lopes
- Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
- Lucas Tessari
- Luciana Cruz Bianco
- Luciano Del Monaco
- Luciano Dias
- Luciano Dias
- Luciano Jorge De Jesus
- Luciano Vellasco
- Luciano Viana
- Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
- Luis Felipe Alves
- Luis Fernando Guazzelli
- Luis Filipe Bomfá
- Luis Oliveira
- Luiz Antônio
- Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
- Luiz Aparecido Gonçalves
- Luiz Busca
- Luiz Felipe Barbosa Dantas
- Luiz Filipe Carvalho
- Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
- Luiz Henrique
- Luiz Junior Nakahara
- Luiz Otávio Gouvêa
- Luiz Ramiro
- Luiz Roberto Dias
- Lukas Wyllis Louza De Oliveira
- Makswell Seyiti Kawashima
- Manoel D'Mann Martiniano
- Marcello Bicalho
- Marcelo Augusto Reis Silva
- Marcelo Henrique Da Silva
- Marcelo Matos
- Marcelo Prates Figueiredo
- Marcelo Werner
- Marcio Fernandes Alves Leite
- Márcio Kubiach
- Marco Menezes
- Marcos Goulart Lima
- Marcos Mineiro
- Marcos Neiva
- Marcos Pincelli
- Marcus Andrade
- Marcus Araujo Matildes
- Marcus Rocher
- Marina Ferreira De Oliveira
- Marina Gonçalves
- Mario Afonso Lima
- Mario Hissashi Kajiya
- Mario Moura
- Marth Júnior
- Matheus Borges Ziderich
- Matheus C. Medvedeff
- Matheus Dias
- Matheus Henrique
- Matheus Maia De Souza Pereira
- Matheus Pivatto
- Matheus Rodrigues
- Matheus Torres
- Maurício De Moura Almada
- Mauricio Maximiano
- Mauricio Mendes Da Rocha
- Mauricio Pacces Vicente
- Mauro Juliani Junior
- Michel Medeiros De Souza
- Miguel Peters
- Neimar Alves
- Neudson Fernandes Vasconcelos
- Newton Rocha
- Nicholas Lemos
- Nicole Mezzasalma
- Nikolas Carneiro
- Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
- Otto Menegasso Pires
- Pablo Pochmann
- Pablo Raphael
- Pablo Urpia
- Patrícia Brito
- Paulo Emilio
- Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
- Paulo Ricardo De Souza Dourado
- Paulo Vitor
- Paulo Weber Louvem Gomes
- Pedro Almeida
- Pedro Augusto Pereira De Freitas
- Pedro Cruz
- Pedro Dias
- Pedro Feitosa
- Pedro Grandchamp Neto
- Pedro Henrique De Mattos Draeger
- Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
- Pedro Henrique Martins
- Pedro Henrique Matos
- Pedro Henrique Ramalho Dias
- Pedro Henrique Seligmann Soares
- Pedro Ivo Neves De Almeida
- Pedro Machado
- Pedro Martins
- Pedro Morhy Borges Leal
- Pedro Ribeiro Martins
- Pedro Santos
- Pedro Victor Duarte
- Pedro Victor Santos
- Pedro Victor Silva Santos
- Pedro Vitor Schumacher

- Péricles Da Cunha Lopes
- Pierre Jorge De Souza Dourado
- Pietro Vicari
- Rafael Baquini Bueno
- Rafael Bezerra Barbosa
- Rafael Duarte Collaço
- Rafael Fata
- Rafael Freitas De Souza
- Rafael Galdino Marinho
- Rafael Guimarães
- Rafael Ishikawa Dos Santos
- Rafael Marques Rocha
- Rafael Moura
- Rafael Oliveira De Faria
- Rafael Schmitt Wilhelms
- Rafael Sirotheau
- Ramon Alberto Machado Costa
- Ramon Mineiro
- Raoni Godinho
- Raphael Alves Moure
- Raphael Espesse
- Raphael Estevao Borges De Oliveira
- Raphael Montero
- Raphkiel
- Rauldouken O'Bedlam
- Renan Carvalho
- Renan Rodrigues Cação
- Renato Da Cunha Silva
- Renato Da Silva
- Renato Farias
- Renato Potz
- Renzo Rosa Reis
- Ricardo César Ribeiro Dos Santos
- Ricardo Dantas De Oliveira
- Ricardo Ferreira Gerlin
- Ricardo Filinto
- Ricardo Gambaro
- Ricardo Okabe
- Roberto Freires Batista
- Roberval Ranches
- Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
- Rodolfo Nemes Silva
- Rodolfo Santos Entringer
- Rodolfo Xavier
- Rodrigo André Da Costa Graça
- Rodrigo Costa De Almeida
- Rodrigo Dani
- Rodrigo Darouche Gimenez
- Rodrigo Falleiro
- Rodrigo Fantucci
- Rodrigo Fernando Comin
- Rodrigo Keiji
- Rodrigo Monteiro
- Rodrigo Nunes Dos Santos
- Rodrigo Quaresma De Andrade
- Rodrigo Shibuya
- Roger Andressa Lewis
- Rogerio Girasol
- Rogerio Ribeiro Campos
- Rogers Ribeiro Gonçalves
- Romullo Assis Dos Santos
- Ronaldo Filho
- Roque Valente
- Ruan Mendonça
- Ruan Pablo
- Rubens Dos Santos
- Samuel Hamilton Belem Cruz
- Samuel Luiz Nery
- Samuel Pereira Dos Santos
- Samuel Teixeira Soares Sena
- Sascha Borges Lucas
- Sebastião Proença De Oliveira Neto
- Sergio Chagas
- Sérgio Dalbon
- Sérgio Gomes
- Shane Morgan Baraboskin Standen
- Sidgley Santana De Oliveira
- Silvino Pereira De Amorim Neto
- Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
- Stevan Nogueira
- Tabriz Vivekananda
- Tácio Schaeppi
- Tarcísio Nunes
- Tárik Raydan
- Thadeu Silva
- Thales Barreto
- Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
- Thalles Oliveira
- Thalles Rezende
- Thiago Barbosa Ferreira
- Thiago Da Silva Moreira
- Thiago Edgard Lima De Castro
- Thiago Freitas
- Thiago Lemos D'Avila
- Thiago Morani
- Thiago Pereira
- Thiago Rosa
- Tiago Alves Araujo
- Tiago César Oliveira
- Tiago De Carvalho Silva
- Tiago De O Machado
- Tiago Figueiredo
- Tiago Henrique Ribeiro
- Tiago Lima
- Tiago Lima Barboza
- Tiago Resemblink
- Tiago Ribeiro
- Tiago Soares
- Tião Luna
- Ubiratan Augusto Lima
- Ugo Portela Pereira
- Valter Tartarotti Ries
- Vauderag "Shaka" Junior
- Vially Israel
- Victor Araújo
- Victor Castro De Sa
- Victor Hermano
- Victor Hugo De Paiva
- Victor Lopes
- Victor Otani
- Victor T Melo
- Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
- Vinicius Cipolotti
- Vinicius De Aquino Calheiros
- Vinicius De Paiva Costa
- Vinicius Gomes De Oliveira
- Vinícius Lemos
- Vinicius Mattos
- Vinícius Menezes
- Vinícius Nery Cordeiro
- Vinicius Soares Lima
- Vinicius Torres
- Vitor Alves Patriarcha
- Vitor Augusto Joenk
- Vítor Lucena
- Vitor Mendes Demarchi
- Vítor Nascimento Da Silva Andrades
- Walace Evangelista Ferreira
- Washington Alencar
- Wellerson Monteiro Dos Santos
- Wellington Barros Moraes
- Wellington Morais
- Welton Beck Guadagnin
- Welton Sousa
- Weslei Mosko
- Wesley Rodrigo Barbosa Mendes
- Wil Gouvea
- Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
- Willyann Hipolito Lugli
- Wolf Fivousix
- Yuri Kleiton Araujo Sanches
- Yuri Machado
- Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

Nesta e nas próximas páginas você acompanha o processo de criação da capa desta edição, por Diego Sá.

EXTRAS



EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS